中華民國78年4月8日創刊
每月8日出刊
NO 20
11月號 1990年
定價60元

SOFT WORLD MONTHLY

軟體世界雜誌

Professional Magazine for IBM PC Games



全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

386新生代的奇蹟
高速極品、效率贏家
一部令您
激賞、嚮往的結晶

1990年全國資訊大展
歡迎參觀
亞洲電腦展覽館

台北：[illegible]～[illegible]台北世貿中心・B區
台中：[illegible]～[illegible]台中世貿
台南！[illegible]～[illegible]台南市立體育館
高雄：[illegible]～[illegible]高雄市技擊館

電腦生命的新脈動

■**中央處理器(CPU)：**
採用INTEL 80386-33

■**執行速度：**
58MHz O WAIT STATEL

■**浮點輔助運算器：**
INTEL 80387/WEITEK3167擴充揷座強化數學運算速度。

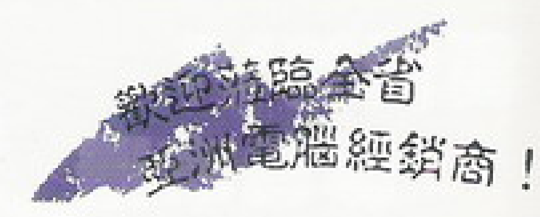
■**主記憶體：**
唯讀記憶體(ROM)：64KB可擴充至128KB
隨機存取記憶體(RAM)：標準配備1024KB可擴充至16MB，毋須加裝擴充RAM卡。

■**快速存取系統：**
以INTEL 82385)-33，快取處理器配合32KB Static RAM，採2 WAY Associative Access方式設計，HIT RATE可達95%以上。

■**SYSTEM ROM BIOS AND VIDEO ROM BIOS IN CACHE：**
可取代傳統ROM BIOS SHADOW且不需浪費384KB MAMORY速度還高過SHADOW RAM。

■**作業系統：**
MS-DOS、PC-DOS、OS/Z、XENIX UNIX、WINDOW V.3.0

■**介面功能：**
MGA、RS232×2、PRINT PORT GAME PORT 、AT/BUS卡。



海狐 F58
CACHE 386

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

台北區
世昌(02)351-0819
來欣(02)396-5781
舜偉(02)392-7367
證民(02)596-2935
先登(02)563-5881
捷宇(02)311-0902
三康(02)957-9281
隆盈(02)955-2467
合泰(02)996-0695
思科比(02)769-5141
宇安(03)425-8000
李安(02)396-7803
台鴻(03)522-5181
理藝(03)571-6751
盼銓(03)762-2068
後龍(03)772-6720
必昇(039)966651
邦里(03)339-1256

台中區
亞歐(04)252-9526
亞歐(04)254-8840
中信(04)220-8628
亞宗(04)237-3600
明冠(04)261-7790
昇大(04)226-4213
昇詮(04)226-5635
致信(04)338-3137
李安(047)23-4010
世欣(04)279-3266
致成(04)557-1268
行家(04)686-9751
千訊(047)254-284
佳信(047)251-555
日成(049)336-950
中區(04)662-1905
亞東(04)632-1730
開源(04)327-5222
歐儒(048)343-969
龍盟(04)622 2373

嘉義區
盟統(05)222-2285
台大(05)224-1686
泉威(05)370-2350
泉偉(05)383-5690
群達(05)228-9627

台南區
早陽(06)234-4382
傑登(06)226-8862
先師(06)229-3844
亞迪(06)635-7591
歸仁(06)230-6434

高雄區
信光(博愛) 321-7147
信光(鳳山) 741-3468
信光(左營) 582-1763
信光(建國) 222-9316
上正(07)742-1235
林記(07)251-1963
信星(07)385-1766
農鷹(07)722-6064
欣亞(07)351-5762
翔鶴(07)711-5968
巍騰(07)272-2270
不二家(07)361-4577
偉鼎(07)311-8165
上尤(07)802-2638
東茂(07)661-3326
宏大(07)622-4816
耀昇(07)551-1565

屏東區
禹可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特買(08)737-4735
艾迪(08)832-3401
勝皓(08)775-2225
理想(08)753-2962

澎湖區
安安(06)927-1263

ASURE 亞洲電腦

新竹公司／新竹市林森路158巷2號
TEL：(035)218909 FAX：(035)218910
台中公司／台中市洛陽路146號
TEL：(04)3236777 FAX：(04)3230266
台南公司／台南市東區東平路90號
TEL：(06)2746090 FAX：(06)2746091



FIRE HAWK™

THEXDER THE SECOND CONTACT

「奈迪事件」—是這場詭星征戰的開端。

還記得機動戰士及宇宙神風號嗎？這兩個遊戲的作者再度推出揉合速度與動作的機動戰士II，讓動作級玩家重新品味強烈的戰鬥意識。

機動戰士的一員，亞瑟神秘而離奇地消失在奈迪行星的探勘行動中。據生還者描述，他們在行星上受到詭異生物的襲擊，來不及反攻，就被一股強大的力量吸引，所有的武器都失去了功能，瞬間天崩地裂，腥風血雨………

喬娜是亞瑟的未婚妻，憑著滿心想尋回失落的亞瑟及按捺不住對奈迪的好奇心，偷偷駕駛了新式超級機動戰士，悄悄的向奈迪前進，開始一段未知的命運之旅。她將會遇上什麼的危機？你願意幫助她，共同闖闖這顆未開發而「十面埋伏」的星球嗎？

浩瀚無垠的宇宙總是存在著一些無法解釋的事，相信你一定十分有興趣到這個遊戲空間神遊冒險一番吧？！

特　色：

※全新的機動戰士II代，除了仍具有上天下地的變身功能，又配備了更尖端的科技武器。威力強大而數目眾多的敵人讓你目不暇給，進退皆難！

※支援魔奇音效卡，11首不同風味的樂曲穿插在在各關卡，著名交響樂團震撼演奏，讓你更能體會遊戲動作的流暢、臨場感。

目錄

NEW FILES

強片預告

GAME在燒



發行人／蔡美賢
編輯顧問／謝明奇
總編輯／李初陽
主編／吳海境
編輯／魏哲、陳道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
廣告組／郭美玲
文書處理／曾玉琴

文字支援／王美玲、林淑敏、黃啓禎、
柯志祥、謝啟憲、葉秀娟、
劉 瑋、張雪宏

美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰、
牛振風、黃文鵬、孫榮隆、
李孟花

中打支援／姜慧珍

特約作家／葉明璋、魏宇明、吳謙諒、
劉伯岳、趙君豪

駐美特派員／亞佛列德

封面電腦繪圖／林俊宏

內文打字／長興中文電腦雷射排版公司

照相打字／佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司

製 版／聯仲彩色印刷製版公司

封面印刷／海竹印刷所

內頁印刷／麗新彩色印刷公司

製 本／信義製本所

發 行 所／軟體世界雜誌
高雄市郵政28之34信箱

登記證號／局版臺業字第3082號

出版公司／合縣文化事業有限公司



隨片附贈精美海報
張貼收藏兩相宜

Interplay™

帥 戰中國象棋 將

還記得**決戰西洋棋**中栩栩如生的精彩厮殺場面嗎？現今 Interplay 公司終於讓中國象棋一顆顆神氣活現的棋子躍上 PC 螢幕//

象棋！這個已有千百年歷史的傳統棋藝，一直伴隨著咱們從古走到現代。不管歷經多少的改朝換代、象棋的走法及趣味是亙古不變的。閒暇之餘與好友一邊剝花生、嗑瓜子，一邊在楚河漢界上來一場楚漢相爭乃是人生一大休閒享受也！

最近，象棋在造型上有了極大的創新。前一陣子轟動一時的立體保真藝術象棋，的確給這傳統棋藝注入了一股清流，將棋藝推上另一境界。

但是，在**決戰中國象棋**裏，將有更多令你為之讚嘆之處……。

首先，平面的棋子已變成了具像化的各將士們；對陣厮殺時不再只是取走吃掉的棋子，而是極具幽默的實際對戰；不僅可以一人、二人同玩，更可以利用 Modem 與遠方的朋友同時在電腦上來場世紀對決！精美細緻的畫面及極具中國古典風味的音效，保證令你沉醉於斯。不會下象棋？那未免太遜了！？就讓"下棋指點功能"指點你幾招吧！

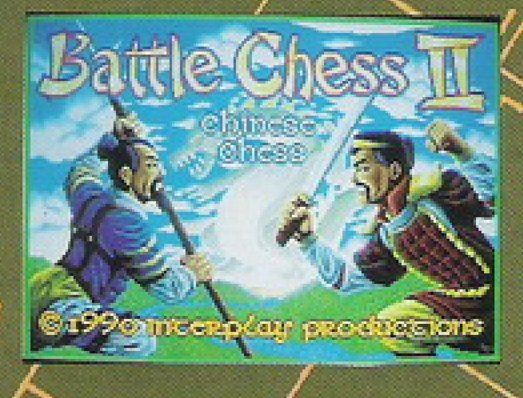
想知道帥如何捉車，馬如何吃兵……嗎？看了**決戰中國象棋**保證令你捧腹大笑。可別認為電腦傻，8種不同棋段，要贏可不簡單哦！

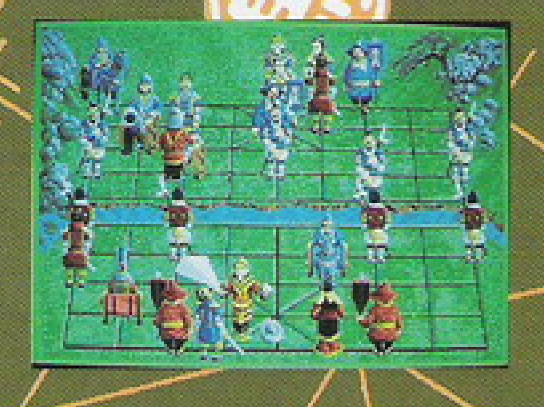


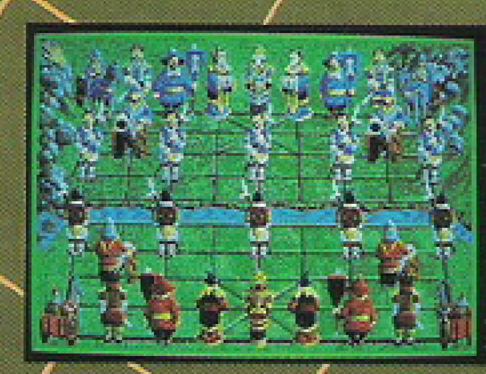
紅帥的火殺殺技！

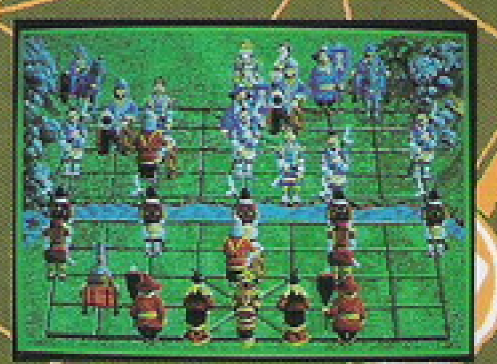


双龍對峙









機　種：IBM PC XT／AT　記憶體：640 K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA　類　別：智育
操　作：鍵盤／滑鼠／搖桿　片　數：3片　售　價：230元

支援魔奇音效卡

油龍戲縫

機種：IBM PC AT　記憶體：640K
顯示：單色／CGA／EGA／VGA
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類別：動作
片數：2片（1.2M）
售價：180元

SIERRA®

我們圓滾滾的老朋友——石油龍斯拉林，為了逃避人類的百般叨擾而躲到地底隱居起來。但是，現代的鑽油設備又使他不得安寧了！

為了再見到他那可愛的身軀及表情，你必須躲開地底討厭的蟲子，用你的油管把油吸光，才能探訪到他喔！

這是一個規則極為簡單的動作類遊戲，但是佔用頗多記憶容量的精彩動畫卻是每個卡通、漫畫迷所不該錯過的！

想知道石油龍在你的不請自來下，有那些極為有趣的後續發展嗎？Sierra公司出品，必然幽默至極，等著瞧吧！

Sierra 公司出品，必然幽默至極





地底下蘊含無限生機。



哇！好大的地下城！



支援魔奇音效卡

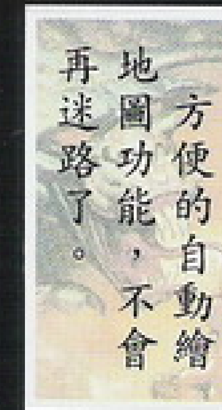
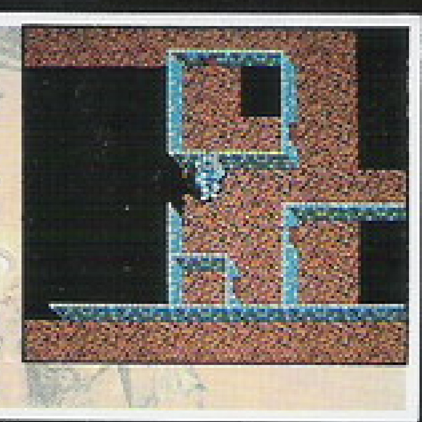
隆重推出

伙伴們，上場了！給他們點顏色瞧瞧！

火龍之戰

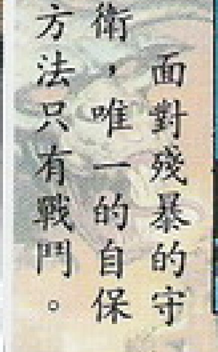
Dragon Wars

Interplay 繼冰城傳奇系列（Bard's Tale）之後，在今年又推出了火龍之戰。這是一個標準的3D立體迷宮式角色扮演遊戲。但為了方便玩者，它也提供自動繪地圖功能，只要按 ? 鍵，就可以顯示走過地方的平面圖，省掉許多時間。

方便的自動繪地圖功能，不會再迷路了。

和大部份的角色扮演遊戲一樣，你必須結合一群人物組成隊伍才能開始進行遊戲。在遊戲中的世界，你將面對各種兇惡的敵人，戰鬥隨時隨地會發生。而在殺伐之餘，還有許多秘密待你發掘，許多謎題待你解答，當然了，也少不了一個地底魔王等著你去消滅！



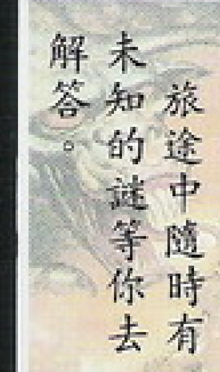
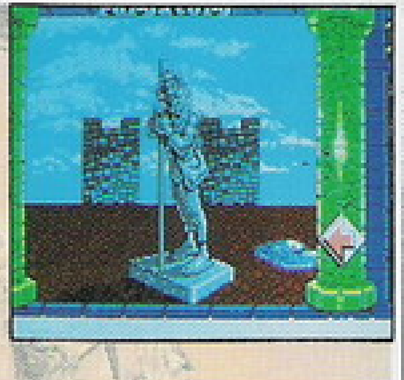

面對殘暴的守衛，唯一的自保方法只有戰鬥。

火龍之戰的戰鬥畫面雖是以傳統的文字表示方式，但它多了逼真的數位音效：無論是金鐵交擊之聲或人物被擊中時的哀嚎聲都模擬的維妙維肖，是一個有趣的特點。

一般來說，火龍之戰雖是一個傳統的角色扮演遊戲，但是不論是劇情、格局都有獨到之處，是一個值得一玩的遊戲。



充份展現力與美的標題畫面。

旅途中隨時有未知的謎等你去解答。

機種：IBM PC XT／AT　顯示：單色／CGA／EGA　片數：2片

記憶體：512K　操作：鍵盤　類別：角色扮演　售價：180元



King's Bounty

御封戰將

馬克馬思國王的權杖離奇失蹤了！！大批惡賊盜匪肆虐，佔城為王、塗炭生靈，把原本祥和的四大洲變得兵荒馬亂。

我一承蒙皇恩厚愛，在優渥的週薪與禮遇下，決定挑起收復城堡和找回權杖的重任，在御封戰將的封號下，踏上漫漫征途…。

這是一個動感十足，與衆不同的角色扮演遊戲。遊戲中，最重要的是招兵買馬，組織強而有力的隊伍，四處探查惡棍駐紮之城堡，然後一舉攻城，殺個片甲不留，將惡棍繩之以法。然而，要如何招得精兵將是你最大的難題，領導力太弱是無法降服那些高傲頑強的怪物的，一旦他們背叛你，可會讓你吃不完兜著走呢！

本遊戲唯一的謎題就是權杖所在。只要你抓到一個惡棍並找到一樣寶物，便可得到一小張謎地圖。如同拼圖一般，完整的謎地圖將顯示權杖所在。

傳統的角色扮演遊戲重視故事劇情發展，一堆繁雜的英文訊息再加上許多難解之謎，往往讓有心進入 RPG 殿堂之人士望而怯步。御封戰將則不然，相信能讓所有喜好 RPG 的玩家得到充分的滿足。

顯示：單色／CGA／EGA／VGA
操作：鍵盤　類別：角色扮演
片數：2片　售價：150元

伙伴們，上場了！

給他們點顏色瞧瞧！

NBA大賽

NBA大賽是全美國人每年屏息以待的焦點，在籃球史上，NBA總是能譜上許多令人耀眼炫目的驚嘆號。NBA籃壇上所崛起的籃球明星多得不勝枚舉，相信很多球員是你心中崇拜的偶像吧？

Cinemaware公司為使你早日登上籃球的「大雅之堂」，嘗嘗NBA籃賽刺激又帶點「蠻力」的那種調調，彌補自己無法躋身長人陣的遺憾及有點「菜」的籃球基本概念，特別設計NBA大賽這一遊戲，讓你能夠親自參與NBA的作業。你可以當球員、教練、觀衆，甚至可以竄改NBA的「歷史」，一切都在你的掌握下進行。你是否想馬上上場與NBA明星們較量一番？告訴你，只要好好運用各人的守備位置及不同的本能，那些「長腿哥哥」就完全聽你的支配啦！

來！打開塵埃已久的運動神經感應器，加入NBA的行列，相信NBA大賽會讓你的運動細胞增殖到無法想像的境界哦！



BASKETBALL

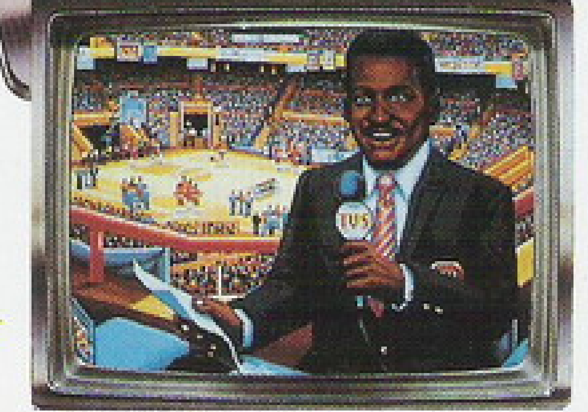
機種：IBM PC XT／AT　片數：2片

記憶體：640K　售價：150元

操作：鍵盤／搖桿／滑鼠

顯示：VGA

類別：運動



模擬NBA實況轉播，具臨場感。



快！是上籃的好機會，衝呀！

特色：

※完全模擬實況，高手雲集。

※最多可四人同玩，與你的朋友決一勝負。

※畫面精緻，設計新穎。



知己知彼才能百戰百勝，先摸清敵我的虛實吧！

霹靂男兒

DAYS OF



當玻璃裂痕到達右方時，車子便毀滅。

車子受損嚴重，可在賽程中之維修廠檢修。

維修廠提供多項檢修及換胎。

顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512 K
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
售　價：150元
片　數：2片
類　別：動作

曾經是空軍的寵兒、天際的勇士，湯姆克魯斯在悍衛戰士裏遨遊空中奮勇殺敵，成為多少人心中的英雄偶像。如今，他再次出擊向大地挑戰，成為霹靂男兒威揚賽車場上。在這股霹靂雄風之下，Mindscape公司出品了霹靂男兒賽車模擬遊戲，將賽車場上的激烈場面搬上電腦，成全你一展雄風的美夢。

此遊戲雖是模擬賽車，卻沒有令人眼花的複雜儀表，只有主要的三大控制：方向盤、煞車和油門。可別小看這三個賽車基本控制，因為你的對手個個身手矯健技術睥睨羣雄，若你不能熟練應用此三大控制的相互關係，獎杯



賽車手可由各角度觀察各方情況。

由車外前方觀察其他車手畫面。

可能因此而落入對手的手中，甚至你將葬身於此飛車奔馳的賽車場上。

遊戲為了使賽車者有適應場地的機會，提供了練習賽，讓賽車者駕輕就熟後，以十足的信心參賽。之後的正式奪杯賽，有10圈、25圈、50圈、100圈四種賽程，不論你參加那一種正式比賽，事先都需通過一場資格考驗，爭奪車位排序，若你未通過資格測試，便喪失了參賽資格。

此遊戲也提供了維修廠。不論是練習賽、資格考驗或正式比賽，都會對車子造成零件受損或是方向盤、煞車、油門失控，此時，你便可以到維修廠修理整頓。記得每賽完一場，都得到此維修一番，以及加油。若以受損的車子繼續下一場車賽，任憑你有再大的本事，也難逃毀車之險喔！

在比賽中，可以從各個角度探測其他賽車者，角度可由車內或車外觀看，讓你掌握每個賽車者的情況，所謂知己知彼才能百戰百勝。不過你得小心，由其他角度觀測時，時間別太久，免得失控離開跑道，撞上看台或邊限，而造成無法彌補的遺憾。

身穿防火衣、臂挾、頭盔，瀟灑帥俊走向賽車場，成為霹靂男兒是你的野心，去吧！創造屬於你自己的世紀，湯姆克魯斯的雄風將屬於你。

要你腦筋"轉轉彎"

石之時代，四之法則──埃及文化、中國文化、瑪雅文化

這些古代文明的搖籃，皆以「四」來分類世上的森羅萬象

如「四象」、「四季」、「四大元素」、「四方位」

在此概念下 誕生了以「四之支配法則」爲規則的──……石之道

石の道

百年之謎即將在你的手中開啓

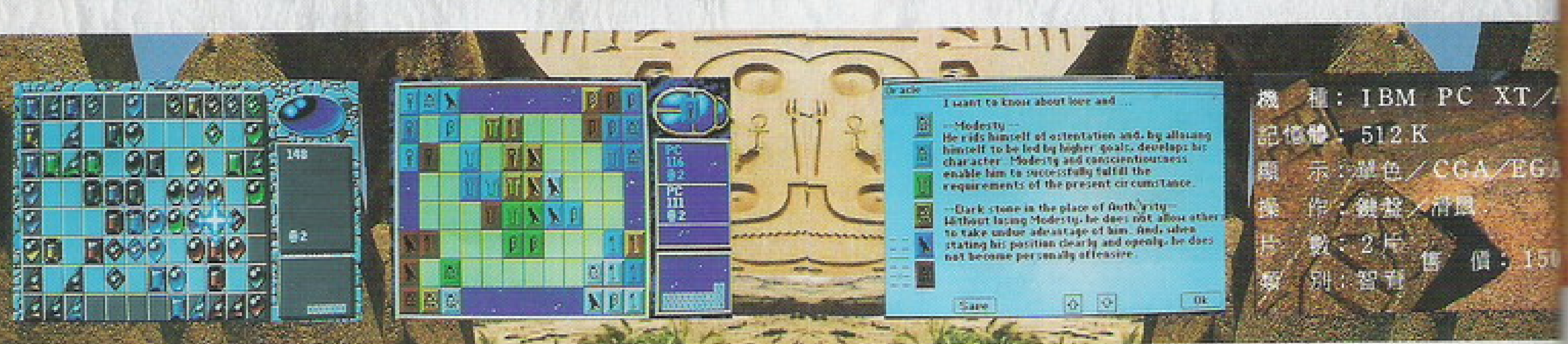
石の道將帶你進入
神祕棋藝的最高境界。

ISHIDO
The Way of Stones

繼Game Boy之後，石の道這個結合棋藝及神秘於一身的益智遊戲又來勢洶洶的進攻PC遊戲市場。以精美無比的畫面、多樣化的棋子和棋盤，再加上完全依據美國知名心理諮詢軟體Synchronocity所設計而成的神諭和棋子圖形編輯系統，使本遊戲更具吸引力。相信喜歡腦力激盪的你，一定會對本遊戲愛不釋手的。

願意向石の道的最高極致-一十二個四向棋挑戰嗎？或是心中有所疑慮？何不請教石の道中的神諭呢？想猜明牌嗎？也許石の道的神諭也能助你一臂之力呢？！

總之，道是智慧的極致，何不跟石の道一同探尋其中之奧秘呢！



寶石棋　　埃及棋　　神諭的出現

這一切都在那美麗的加勒比海發生

強片預告





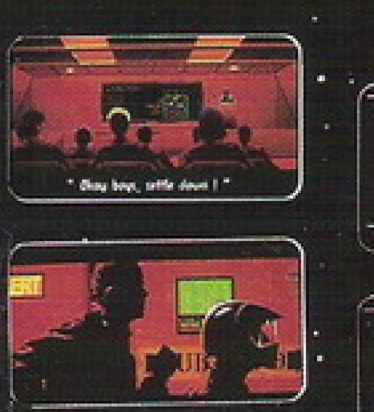
強片預告
RAILROAD TYCOON
誰說電腦遊戲只是用來娛樂!?
現在，介紹你一個寓教於樂的遊戲，它獲得今年全美最佳電腦遊戲殊榮。
它可以讓你了解鐵路事業的一切，從資金、測量、舖設到維護全賴你獨到精密的規劃，想成爲鐵路大亨嗎？
這裏歡迎你一試身手。
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE



WING COMMANDER

第一個以電影手法製作的電腦遊戲
你就是主角，操作所有的電影劇情。
精美的畫面與動聽的音樂，
將使你無法自拔！
Origin 1990年力作。
















強片預告
FLIGHT OF THE INTRUDER
這次你扮演的是率領整個機群的領隊
在全程任務裏、可同時帶領4架A－6入侵者攻擊機、
4架F－4幽靈式戰鬥機、攻擊34個目標。
你除了要完成任務以外
還得把每架出任務的飛機平安地帶回基地
這是一個頂尖的模擬遊戲
模擬玩家絕不可放過它

誠徵 駐校特派員



軟體世界為你打開機會的大門，讓你成為軟體世界的合作伙伴。

資格：熱中電腦遊戲的在校學生（限高中／職以上）

工作性質：廣告、宣傳……

待遇：不告訴你……

意者請詳填下表，寄至高雄市郵政28之34號信箱 軟體世界雜誌編輯部 收

照片	姓名＿＿＿＿ 年齡＿＿＿ 性別＿＿＿
	電話＿＿＿＿ 住址＿＿＿＿
	就讀學校＿＿＿＿ 科系＿＿＿＿
	年級＿＿＿ 參加社團＿＿＿＿
	校內經歷＿＿＿＿
	備註

（此表格歡迎影印）

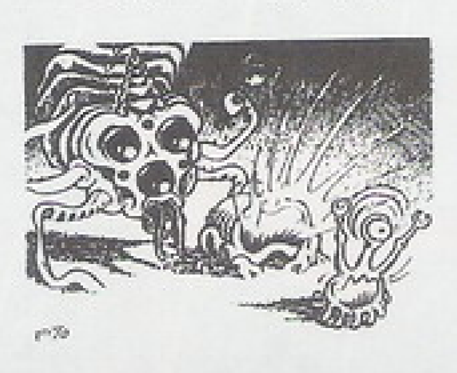
激戰M星雲

／科長老



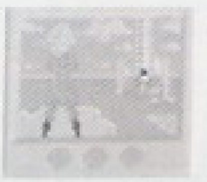
眼中閃動鑽石般的光芒，渾身血液忍不住翻滾沸騰，緊握手中的操縱桿…噢！對不起，在下還是「鍵盤族」的忠實會員…輕敲開火的操作鍵，嗯，熱情滿點！

不單單被那瑰麗的VGA畫面震攝，也不僅僅陶醉在雄壯凱旋樂中，更不只是佩服電腦的服務熱忱和系統的擴充發展，彷彿欣賞的焦點全部集中在黑暗組織（Hieracby）和星際聯盟（Alliance）的組成份子上，其散放的光采全然不受黑白兩道的身份而稍作影響。



就先拿跋涉千里的黑暗組織來說吧！在全宇宙已知的種族中，就以UR—QUAN 的歷史最久，乍看之下活像是隻大章魚，但是他們的UR—QUAN DREADNOUGHT不但主砲火力強大，船員們也個個英勇善戰，時常可見大批船員擁出船外，手持近距離雷射槍向敵艦進行攻擊，頗有維京古風，再堅固的堡壘也擋不住，因此搏得「要塞剋星」的外號。

UR-QUAN:『還不起床？』！

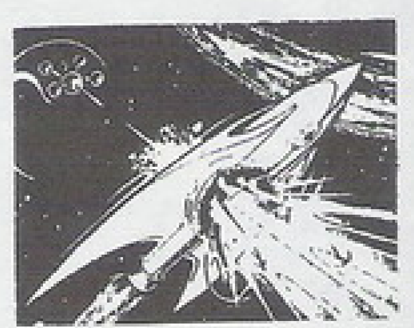


SPATHI:『哇！！！……。』

MYCON長得像水母，但他們的MYCON PODSHIP卻擁有「宇宙魔腦」的威名。他們不但能自行產生船員，發射出的電漿魚雷還能自行追擊敵艦，只可惜行動頗為遲緩。然而只要能在戰役後存活下來，不管船員死傷有多慘重，都能立即完全補充恢復。

說來SPATHI之所以會參加黑暗組織，其實也是身不由己。他們族人大多被UR—QUAN所滅，只有加入的這些才被允許活下來。他們的SPATHI DISCRIMINATOR活動非常敏捷，幾乎可以完全躲過大半數敵人的攻擊，遂被冠上「太空搖滾狂」的雅號。除了連珠飛彈，從後方發射的追蹤飛彈也曾葬送不少窮追不捨的冒失鬼。

ANDROSYNTH長得比較像人類，並且對UR—QUAN有著幾近迷信般的崇拜，所駕駛的ANDROSYNTH GUARDIAN有全宇宙最先進的推進引擎。當動力全開的時候，這艘號稱「慧星號」的戰艦就真如慧星般劃過天際，彷彿是最後一顆的墜落流星似地撞擊敵船；有時也噴酸性泡沫腐蝕對方船殼。



『太空搖滾狂』舞技獨步宇宙，挑戰者十打九敗

最令人聞之變色及不齒的要算是VUX了。雖然與生俱有擔任星際通譯的天賦能力，但是被叫做「醜小鴨」的VUX INTRUDER卻會在戰鬥中拋放一種怪異的甲蛭，相形之下，應付它那筆直的光束攻擊要輕鬆多了—只要你還沒被甲蛭附身，或者牠還沒侵入你的操控系統之前。敵人最頭疼的就是要在戰後清理那堆仍然埋首啃蝕船身的甲蛭。

邪惡的蜘蛛型生物ILWRATH一直被人懷疑在和死神打交道。具有任意隨地隱形能力的ILWRATA AVENGER「隱形蜘蛛」，是全宇宙公認最讓人看不透的刺客

；只可惜它在噴出熊熊熾焰之前得先現身。

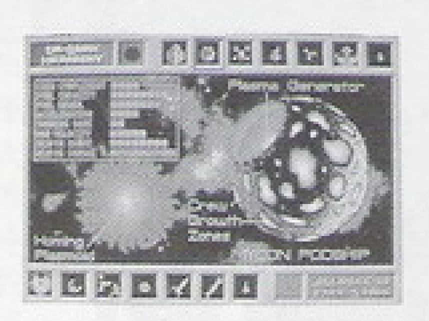
數來黑暗組織成員就剩一個UMGAH，人稱「混世大烏賊」便是。揮舞著觸鬚的多眼肉團坐在UMGAH DROME內，噴射式後退是它的招牌特技，而可攻可守的反物質錐形光，只有少數武器能穿透它的防護範圍。最擅長以退為進的戰術。

前面提到的七個都是黑暗組織的佼佼者，不過星際聯盟也不是盞省油的燈，這邊也有七個戰士隨時待命。不消分說，頭號人物自然是CHENJESU了。名如其實的「水晶要塞」CHENJESU BROODHOME 除了配備重型爆彈之外，發射出來的水晶還會吸收敵艦的能源，欺負弱小是一等一的高手。

「大怪鳥」YEHAT性情孤傲，且極端好戰。兩挺脈動雷射砲鮮遇敵手，護身力場使YEHAT TERMINATOR在星際聯盟中更吃得開。但若遇見速度奇快的對手時，常常被打歪了嘴。

機械系進化成的MMRNMHRM 挾其在機械工程上的科技優勢，駕控「變形戰機」MMRNMHRM X—FORM 和敵軍百般週旋，具有極高的軍事戰略價值。張翼時迴轉力強，但加速慢，兩道聚焦光速攻擊力不弱；收翼時加速快，但迴轉力弱，使用長程追踪飛彈。區區在下敝人我就偏好濫用此艦負責主要戰役。

神秘種族ARILOU-LALEELAY 素來有「印度神」之稱的美譽，他們操縱ARILOULA-LEELAY SKIFF的技巧簡直到達出神入化之境，它能在最短的時間內沿著最小直徑的圓形軌跡高速運動，並且一面發射自動瞄準光束。在陷入危險之際，還能憑藉精神力空間跳躍至較為安全的地方。也只有它能在深入敵方要塞後來去自如。



巍峨聳然的『宇宙魔腦』

神話裡，「海上女妖」唱著傳說中的歌聲，航海的水手聽到紛紛發狂跳入水中。SYREEN 搭乘火箭艇SYREEN PENETRATOR一路唱出迷死人的歌聲，距離較近的敵艦船員紛紛把持不住，逐一跳船向SYREEN太空漫步而來。更甚者，有偌大一艘太空船被迷到只剩下一位忘了解開安全帶的駕駛員，而其下場是被SYREEN一發飛彈解決了事。它無法從我方殖民地招收船員，必須到敵方殖民地去拐人。

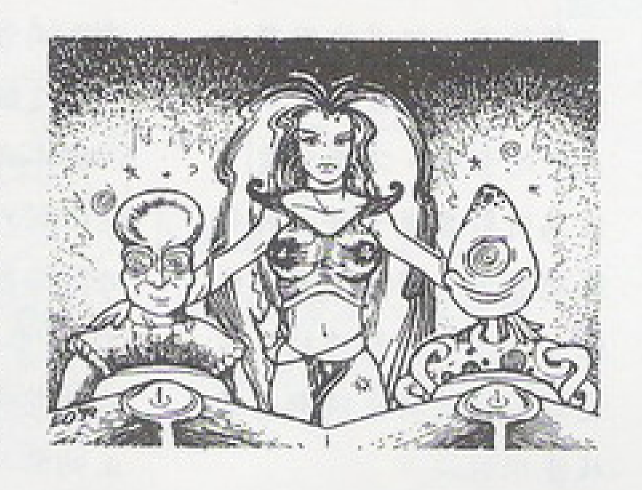
自認為文化相當有水準的地球人EARTHLING以相當於美國廿世紀的尖端科技造出了這艘「浮塵號」EARTHLING CRUISER ，全船由蘇俄引擎、星戰裝置和拆剩下的汽車零件組合而成。主要武力是戰術性長程紅外線核子飛彈，還有星戰計劃中最著名的自動防衛雷射系統，只可惜加速太慢是最大的致命傷。

星際聯盟中的其他成員都不太了解SHOFIXT的本質，他們認為那太瘋狂了！在「大怪鳥」悉心調教下，SHOFIXTI也造出了屬於自己的太空船「櫻花魂」SHOFIXT SCOUT，它的唯一特色就是有三道安全裝置的自爆系統！要是有不明究裡的呆子想挑軟柿子吃，找上它好比抱著啓動的定時炸彈救火一般無二！

星際聯盟和黑暗組織的衝突引起了一場太空武器大競賽，每一種族都有他的獨特戰法，除了「櫻花魂」比較難拿捏它的戰略價值外，以己之長攻彼之短的原則在這場征戰中完全披露無遺。每當成功摧毀敵艦後，總要暗自偷笑幾聲，再一次指揮作戰成功！

在你先後扮演黑暗組織和星際聯盟二度完成所有戰略劇情後，不妨自行設定幾套劇本自娛娛人。在享受它之餘，相信也有人能體會VGA ＋AdLib卡＋AT 的感覺眞好！

我不是E・T



多半被是被拐騙來的：『海上女妖』的船員



帥！每戰皆捷的『變形戰機』！



火龍之戰

/Lord Jean

自從魔法門II以後，除了AD&D 系列就沒有其他以3D立體前視圖為主的角色扮演遊戲。直到前一陣子拿到火龍之戰(Dragon Wars)才解決我的3D癮。火龍之戰是由原冰城傳奇系列(Bard's Tale Series)的小組所製作，操作仍延續以前的指令方式，但畫面與音效均改進不少。尤其是戰鬥時金鐵交擊聲與隊員被擊中時的慘叫聲，在數位化音效下更是逼真。

火龍之戰剛開始是由四人組隊，但在遊戲中可以找到某些特別隊員加入隊伍，最多可達七人。創造人物時最好能先設定每個隊員的發展方向，再來選擇技能與屬性。例如戰士型的多加力量、健康；法師型的多加智商與法力，然後再擇幾樣技能加上幾點。武器技能最好只選一種精通，把其他點數加到其他技能。最好是四個人平均分配，不要重覆，因為遊戲裏幾乎每一種技能都會派上用場，有某些地方必須要有特殊技能才能進入或是其他謎題要靠技能來解決。

遊戲剛開始時，隊員手上沒有任何裝備，可以說非常艱苦。必須先進入競技場，管理員會丟給你一套裝備以入場比賽。但以目前水準，你的隊伍保證會被修理的很慘。被踢出來後，用包紮技能醫一醫就沒事了，裝備卻已經到手。

接下來就可以到處找人練功。在城的西方有個瘋老頭，可以拿到一些初級法術卷軸。有了法術的幫助，就可以回頭去競技場討回面子，打勝之後可以得到市民證。在競技場附近有個奴隸市場，你可不要把自己給賣了。但以後實力較強時，可以嚐試一下。

繞了半天你會發覺除了通過城門守衛外沒有出城方法，但在城的西北有個暗門通往城市下水道，往南走到盡頭就可找到到達外面的暗門。

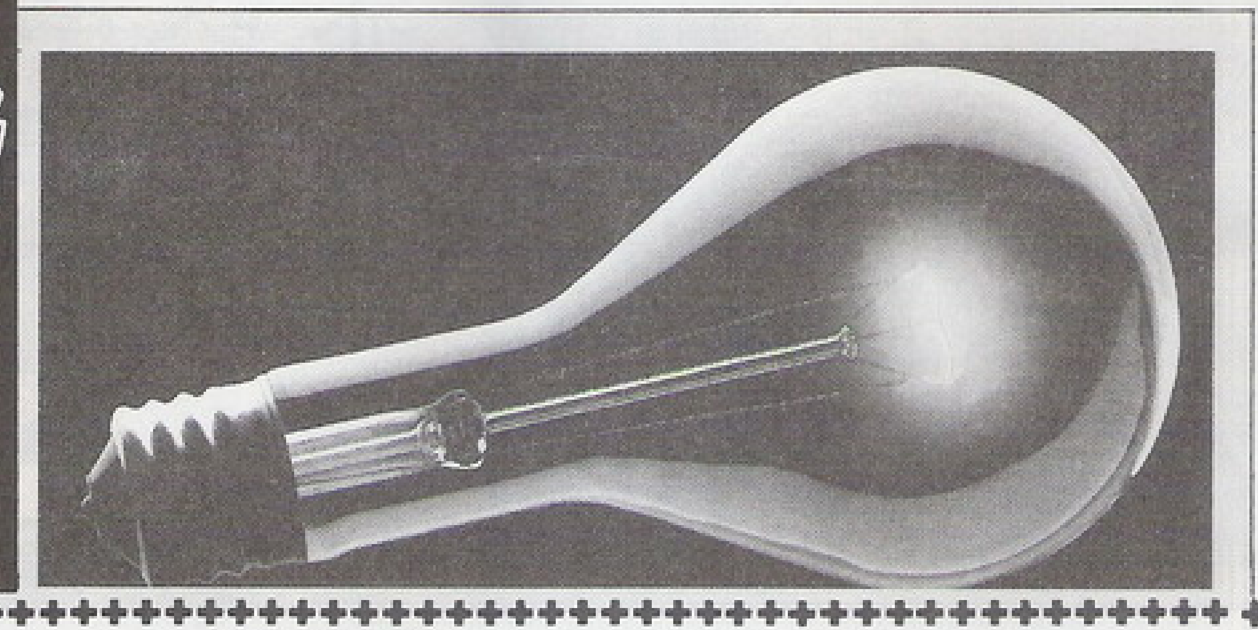
提示就到這裏為止，其他的就靠玩家們自己闖了。

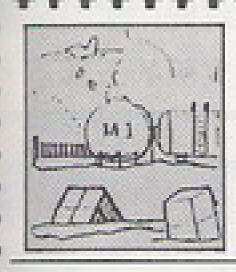
最後，再提醒一點：不知道用途的物品不要亂扔，因為你丟了以後就再也找不回來。若這物品很重要，可就麻煩了。

這個遊戲的劇情都是以劇本式交待，英文較差的玩家只要有說明書就不必傷腦筋。但想玩其他英文RPG ，就必須要具備基礎英文實力才能得到真正的樂趣。

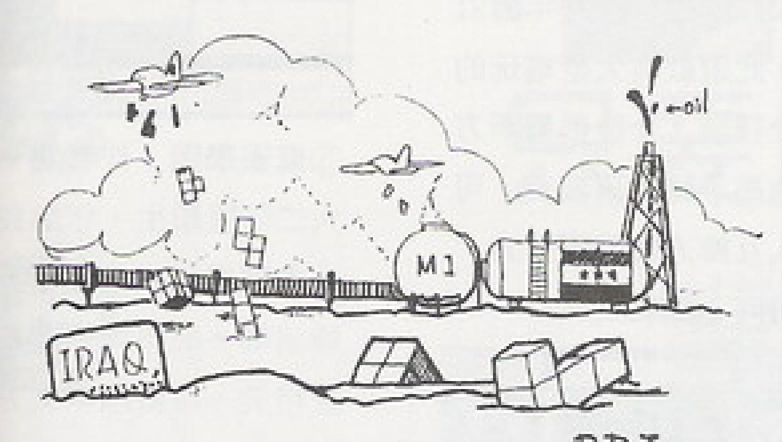
開懷篇

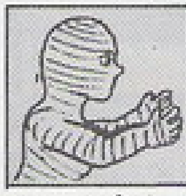
電玩短路 GAME SHORT





美國對伊拉克還眞是頭痛，生怕他「鬧」出戰爭來，只好丟些俄羅斯方塊和他玩玩，效果倒不知如何…







經過「多年」的奮鬥，凱撒大帝終於征服了埃及，見到了朝思暮念的埃及艷后……

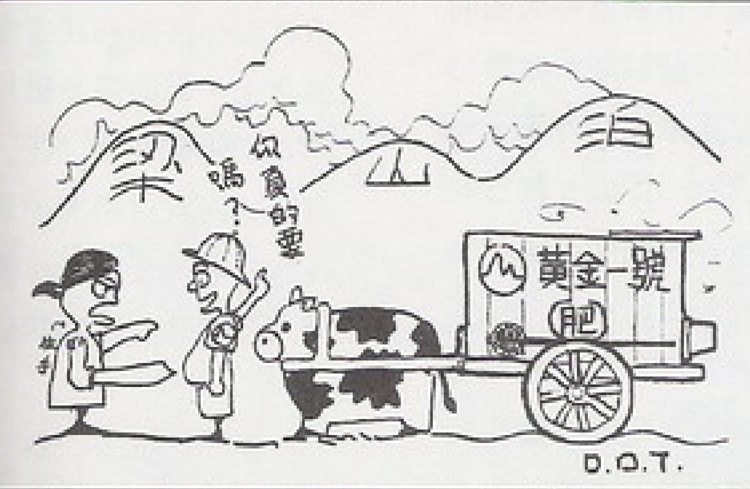
親愛的，我等你好久了！

哇！我不要！

井蛙

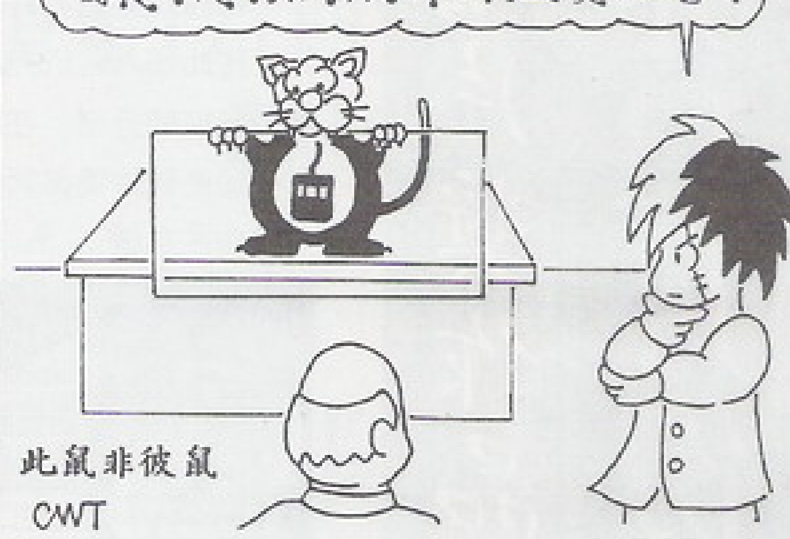


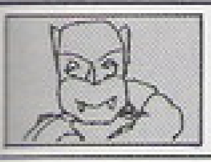
梁山泊好漢：「此山是我開，此樹是我栽，要從此路過，哼…哼…留下買路財。識相的，留下鏢車人平安，否則……」





要記得隨時餵你的貓，以免發生不幸事件……



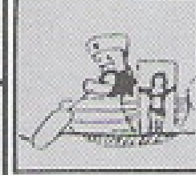


哇！快來看，是蝙蝠俠…好帥喔…

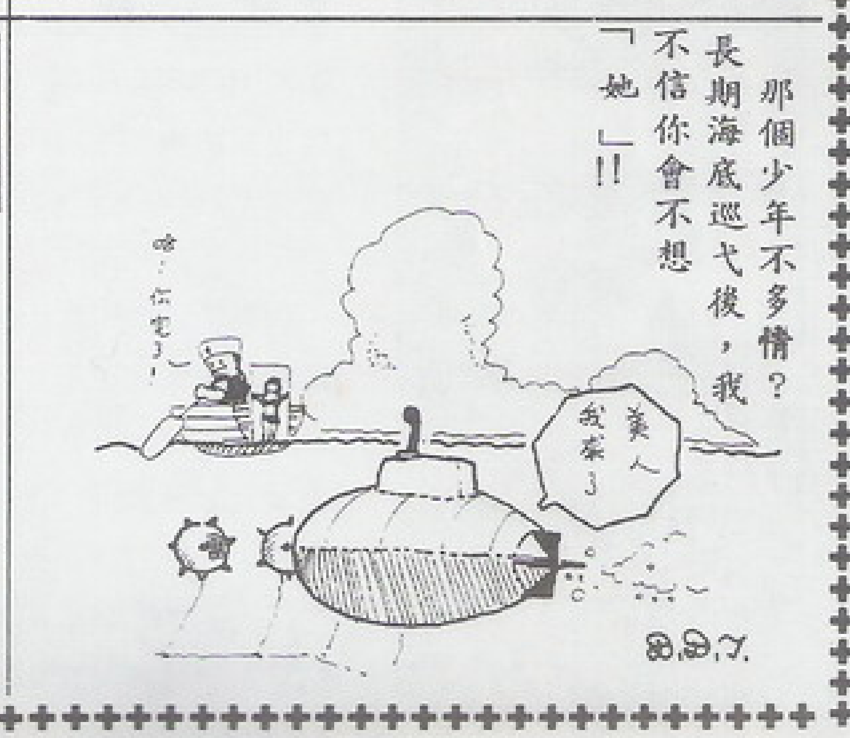


快別這麼說，我已經一個多月沒吸到一滴血了……

TOP



潛艇就怕撞上水雷，待我妙施美人計，引它自殺……



兼談國內自製休閒軟體的先鋒部隊

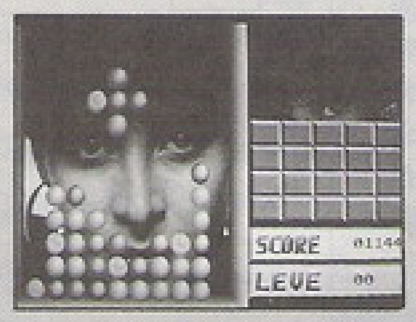


軟體世界11月份的獻禮…

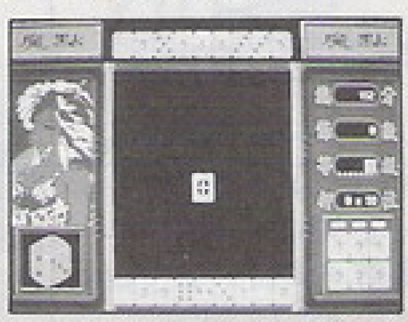
金磁片獎作品大賞

軟體世界於今年8月26日所舉辦的**第一屆金磁片獎休閒軟體設計大賽**，率先提倡國人自製休閒軟體的風尚，在目前拷貝歪風盛行的休閒軟體市場中，可謂一股清流，對於其是否能茁壯而蔚成一股潮流，則有待休閒軟體愛好者的支持與共襄盛舉。

軟體世界定於11月中旬，將此國人之研究成果獻於玩家們分享，在此對**第一屆金磁片獎**得獎作品先行作一鳥瞰：

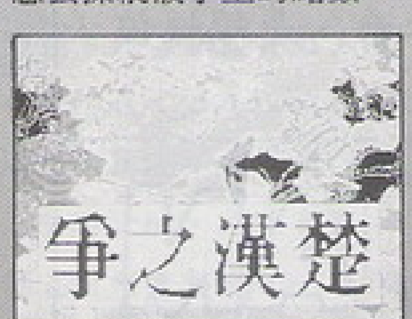


①X-ROCK：由4人工作小組所製，平均年齡25歲。此為一益智類遊戲，由頂端不斷掉落5色圓球，顏色相同即可消除，隨著關數的增加掉落的速度亦加快，加上呼之欲出的美女及節奏緊促的音樂，形成了一股致命的吸引力，讓人不得不繼續玩下去，而不克自拔。

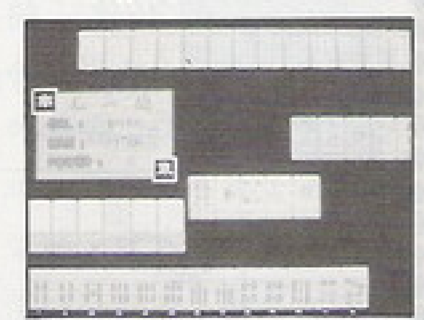


②**決戰俄羅斯**：作者是兩位大二學生，平均年齡21歲。此遊戲為大型電玩的完全移植，今後**俄羅斯方塊**的高手將不再寂寞，可兩人互擲方塊陷害對方，亦可向電腦戰挑。

③**魔點**：作者為一大四的學生，年齡21歲。假如你已看膩了**俄羅斯方塊**，不妨改玩此一遊戲，作者神來之筆將**俄羅斯方塊**改為骰子的形式，創意極佳，如想過關觀看美女輕解羅衫的畫面，就得靠您的智慧去操縱骰子上的點數。



④**楚漢之爭**：作者為一專五學生，年齡20歲。本遊戲是**金磁片獎**中唯一的一個戰略遊戲，你可在數位歷史人物中挑選將領，運用軍事、外交、內政…等手腕實現逐鹿中原的夢想，此謂中文版的**三國志**。



⑤**麻雀學園**：作者為一台大二年級學生，年齡19歲。大型電玩成功移植，取牌流暢，麻將牌的圖案刻畫精美，遊戲以中文方式進行，喜愛麻將者再也不必煩惱三缺一了。

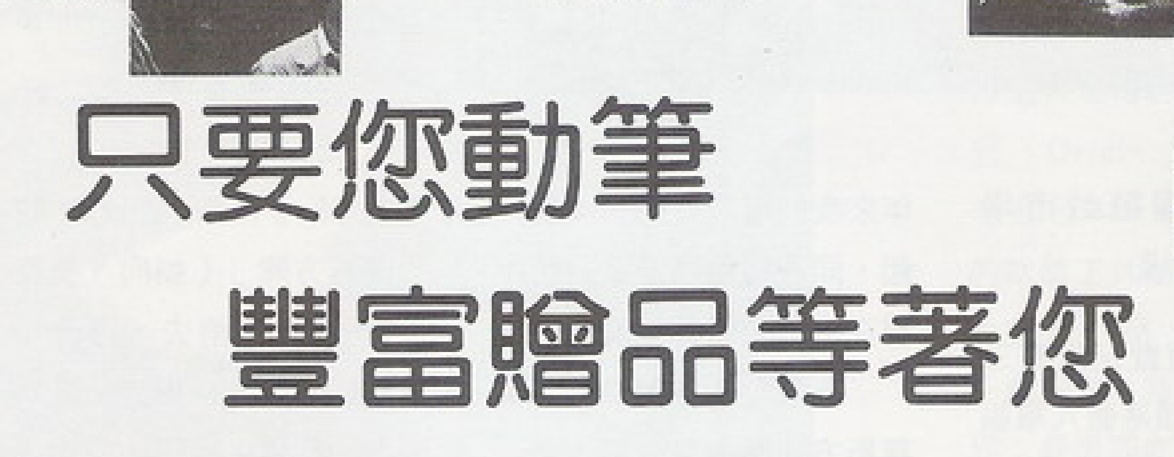
上述作品雖是國人自製休閒軟體的首次公開，但其製作技術皆在專業水準之上，曾使得**金磁片獎**的5位評審激賞不已，並有感國內人材濟濟，只是在此之前，一直欠缺提供國人發展空間的相關管道。

※　※　※

此外，在10月23日由高雄醫學院所主辦的資訊展中，**軟體世界**所辦的電玩大賽，由於參加者衆多且時間有限，使得部份欲參加的觀衆亦只好在旁為別人加油了，一時圍觀人潮洶湧，為會場增添不少熱鬧氣氛。向隅者只好等下次了。



電腦族總動員



只要您動筆
豐富贈品等著您

敬請密切注意十二月號(21期)

軟體世界雜誌

• •

全國資訊界的盛事
1990年年底資訊大展 *下月* 隆重開鑼



12/1～12/10台北世貿中心

12/15～12/20台中世貿中心

12/25～12/31高雄中正體育館

走一趟智冠科技軟體世界館，您將有意想不到的驚喜。



電腦遊戲地球村

／好奇寶寶

一、三方電腦遊戲市場，各擅勝場

台灣的電腦遊戲玩家有三類，第一類是個人電腦玩家，例如軟體世界的徒子徒孫們均屬之，這些人當中也有人嗜好與衆不同者，我特稱「機器雅痞」者，非得遠從異鄉搬來NEC9801、MSX2 、X68000 及FM-TOWNS（日本）或Amiga 500、Atari 及Commodore（美國）玩玩，心裏才會爽快。第二類是電視遊樂器玩家，從任天堂至PC-ENGINE再到MEGA-DRIVE都有其忠實信徒。第三類是大型電玩狂熱玩家，這類玩家大都需要聲色犬馬之效才足以滿足其在遊戲中所獲得的快感。

二、俄羅斯方塊，造成交流

原本這三種市場互不交集，各擅勝場。但是，近二年來我們看到它們交集在一起，同一種電腦遊戲同時出現在這三類機器上面。

拿**俄羅斯方塊**為例，**俄羅斯方塊**原本只有個人電腦遊戲版本，該遊戲是由蘇俄的一位程式設計師所創造，美國Spectrum Holo Byte公司改寫發行，從此以後，帶動了全世界俄羅斯熱潮。我記得那時候俄羅斯風靡的時候，我閉上眼睛，眼前盡是**俄羅斯方塊**的影子。後來原作者又寫了二代及三代，且各有新的創意。

但是其它公司基於「賺錢不落人後」的經營理念，將俄羅斯加以改造，推出**立體俄羅斯**。最近我居然在大型電玩上也看到**立體俄羅斯**，幾乎一模一樣，差別在於音效及速度，當然在大型電玩上玩起來更過癮，難度更高，有興趣的讀者不妨親自一試。

後來Taito公司的「迷宮方陣」、Sega公司的「寶石方陣」（斜向、垂直及S—形均可消去、得分）均難脫去俄羅斯模式。幾乎街上的麵攤、冰店、西瓜大王、警察局門口，甚至連街上推車喊賣燒肉粽車上都擺著一台**俄羅斯方塊**（這太離譜了？！）。據筆者作田野調查（這名詞不知道誰發明的）統計結果得知**俄羅斯方塊**是去年僅次於股票的全民運動。

俄羅斯方塊的陰影也籠罩著**軟體世界**剛剛舉辦的第一屆金磁片大獎，參賽作品中居然有好幾個類似**俄羅斯方塊**，更令人「振奮」的是第一名是寶石方塊移植的，第二名是決戰俄羅斯移植的，天啊！「天將降大任於斯人也，必先使其會玩俄羅斯，會改俄羅斯……」。

毋庸置疑的，**俄羅斯方塊**會如此風行要感謝台灣的麵攤、冰店這麼多，不！應該感謝Sega將之移植至大型電玩上。沒辦法，大型電玩還是挾具優秀的圖案、音效吸引各階層玩家，尤其年輕的玩家們。

個人電腦遊戲無法在「多向多層捲軸」、「守關怪物角色巨大」、「硬體放大、縮小」這些技術層次獲勝，只好積極地往遊戲創意及深度下絞盡腦汁，去喚回一些逐日向大型電玩投懷送抱的玩家，例如EA的**上帝也抓狂**，Accolade的**石の道**，Microprose的**F-15鷹式戰鬥機II**，Koei的成吉思汗及**水滸傳**等等。

三、CD-ROM提昇個人電腦遊戲競爭力

雷射儲存（CD-ROM）科技的進步也會打破三者市場的藩離，雖然目前在IBM個人電腦上尚未出現專供休閒娛樂市場專用的CD-

世界：野蠻國度」。

最後再報告各位一個好消息，出版**決戰西洋棋**的Interplay公司即將推出「決戰中國象棋」也是採用256色模式，根據**決戰西洋棋**的經驗，這個「決戰中國象棋」一定是不同凡響，倒底外國人會將我們的象棋子兒改造成啥模樣，留待各位讀者自行去想像。

五、音效改良，化腐朽為神奇

個人電腦遊戲仍無法比得上大型電玩及遊樂器的聲音，Origin Systems發展一套名叫「Sound Trax」的軟體工具加強遊戲主題曲及背景音樂，前面提到的「翼行者」及「創世紀的世界：野蠻國度」均採用這套新技術來結合由紗之器作曲者所作的主題曲。

ROM裝置，但是那些心急而且財源寬裕的玩家們倒是可以選購IBM標準CDROM配備來玩Software Toolworks及Access二家軟體公司專為CD-ROM出版的遊戲。

Sierra公司也即將發表二個CDROM版本的遊戲，一個是**軟體世界**曾經出過的**神奇王國**，在其CDROM版上增添數位背景音樂及瑰麗圖案的特色，另外再增加日語發音，Sierra計劃將來擴充至四種語言版本（英、日、法、德，希望**軟體世界**加點油讓他們為中國人增加中文版）。另一個遊戲大家較有興趣，那就是**國王傳奇V**，它也會多一個CD-ROM版，若是那個時候CD-ROM裝置降得很便宜且普及，我一定買一份**國王傳奇V**來玩，想必比玩大型電玩還過癮。

最近歐洲遊戲也慢慢讓台灣玩家接受，有些大型電玩版移植過來的遊戲是先出現在歐洲市場（也是由歐洲方面改寫的），通常歐洲較流行拿Commodore或Atari來玩遊戲，因此PC版出現較慢，但最後還是見到了。

四、VGA卡增添個人電腦遊戲色彩

為了不讓PC-ENGINE或MEGA DRIVE的16位元圖形專美於前，個人電腦遊戲出版商們也積極地將圖形技術更上層樓。Lucasfilm公司已與製造Paradise VGA卡的西方數技公司簽下合約，凡是最近幾個月買這片卡的人均可收到**聖戰奇兵**的VGA版（註：這是在美國地區）。Access公司未來幾個遊戲均準備8514版以應付那些購買擁有解析度1024×768 256色Paradise VGA卡的人。其它的產品還有Sierra的**國王密使V**及**宇宙傳奇IV**，Dynamix的「**龍之心**」，Virgin Mastertronic的**神奇王國**（Wonder land），Origin的「翼行者」及「創世紀的

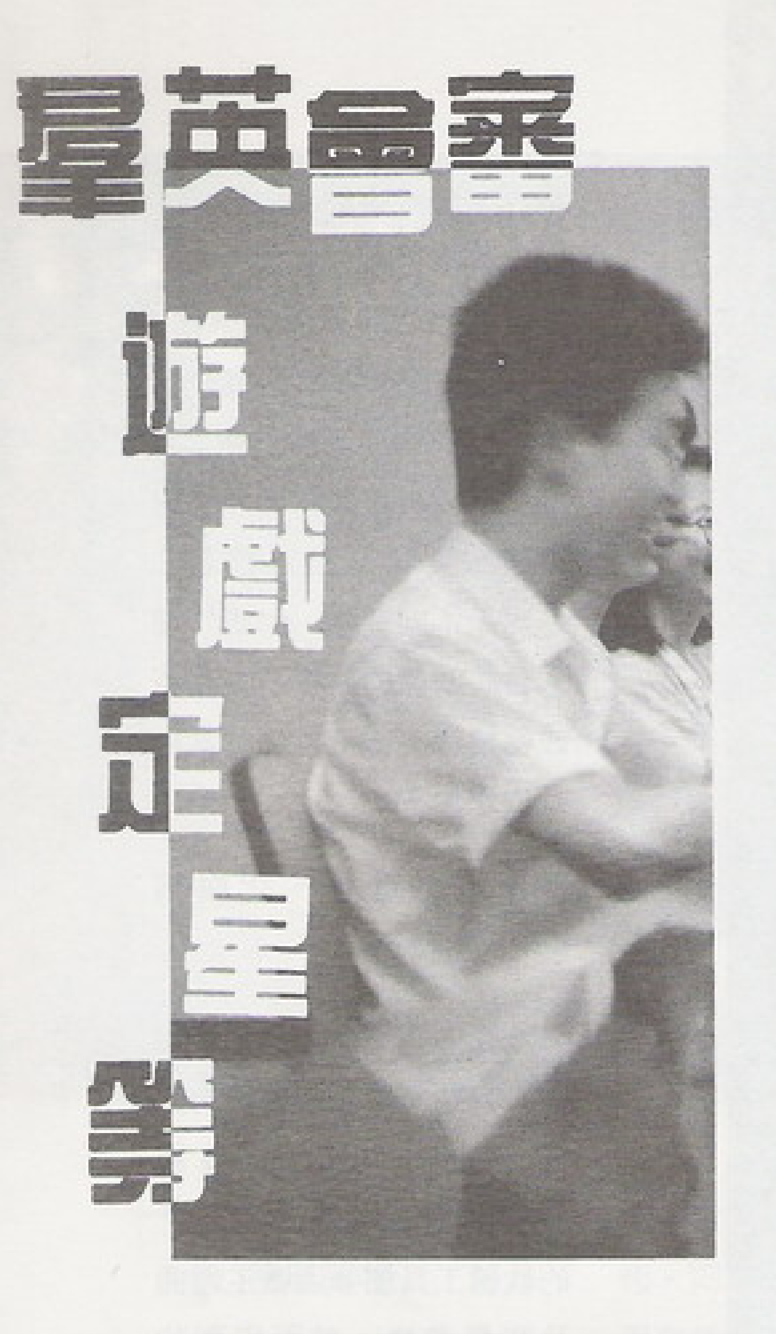
六、電腦遊戲愈來愈無“國界”

這三種市場的製造標準仍無法統一，例如任天堂的遊戲無法直接在PC上玩（改裝的不算）。但有一點我們可以確知，這三方的製造者均努力將遊戲可玩度、價值、深度努力向前推進，而且他們都更向前去試探電腦遊戲玩家的成人市場，我們也樂意見到他們技術交流，因為不管結果如何，每一方玩家均蒙其利，到時候都有得玩，再也不會羨慕來羨慕去；不屑來不屑去。



羣英會審

遊戲定星等







時間：79年 9月24日（星期一）
召集人：李初陽
GAME 林高手：Lord Jean、科長老、Mini、Charles A、馬爾寇溫、Trillion
片名：銀色七首之謎、凱撒大帝、行星末日戰記、梅杜莎指環

初陽兄：

很高興大家又齊聚一堂，從本期起群英會審將成為專欄，還望大家鼎力相贊，多賜金言。

AD&D 系列在 RPG 玩家心目中已有一定地位，不知新作銀色七首之謎是否保有一貫水準？

銀色七首之謎

評分人	評分
Lord Jean	★★★☆
科長老	★★★
Mini	★★★☆

Lord Jean：

基本上這遊戲是承續以前光芒之池、青色枷的詛咒這一系列「被遺忘國土」（Forgotten Realms）的劇情下來的，可以把上一代的人物轉送過來。同時它也承續了以前的操作介面，遊戲架構也差不多，但劇情有點不一樣，應該說是「外傳」。

說明書大致一樣，但有些微改進：將以前的酒店傳言及旅行者手札合而為一。這一代較為突出的是86×90的大迷宮，純粹是「找碴」用的，算是個敗筆。而礦坑有九層，完全是用來拖你的時間。

對我而言，這遊戲並沒有進步多少，只維持以前的水準而已，因此我給它三顆半星的評價。

科長老：

這遊戲，我給它三顆星的評價。基本上，我覺得它和同系列的其他作品比較起來，以前被人詬病的缺點已有所改進，而主要系統架構也和以前相差不多。我印象較深刻的是那一口井，每次要一百顆寶石的胃口令人嚇一大跳。

在前幾代上，要獲得若干強而有力的武器稍為困難些，但在這一代，卻動不動就可以撿到一些以前說起來是很厲害的武器，可能是設計者也覺得獲得寶物的方式對很多人而言是難了些，而在這代特別給予玩者的恩惠。

Mini：



MiNi

這遊戲給我最大的感覺是一開

始人物的等級就蠻高的，而不需要從上一代傳人物過來，可以很容易進入狀況而且人物一開始就有一些裝備，不像克萊恩英豪一樣，一開始等級低，裝備又差，一出去就被打得唏哩嘩啦的！所以對初級玩家而言，這是個很大的恩惠。

再者它的地圖太大了，常常迷路。幸好在你繞了老半天找不到出路時，會碰到一群人問你，要不要帶你回城。

科長老：



素有學者風範的科長老

科長老

有關於這遊戲的音效部分，相信台灣的玩家（尤其是使用魔奇音效卡的玩家）會發現，第一點：當你選擇不用魔奇音效卡時還是會發聲；第二點：選擇魔奇音效卡時卻在片頭部分，莫名其妙地留一些噪音給你。根據軟體世界公司向美國方面查詢結果，證實美國那邊並沒有這現象，這就留下個問號待我們以後再研究。

初陽兄：

傳統戰略遊戲每以軍團符號為行軍作戰單位，凱撒大帝別出新招，各位以為如何？

凱撒大帝

評分人	評分
Lord Jean	★★★
Charles A.	★★★★½
科長老	★★★★

Lord Jean：

以一個經常玩戰略遊戲的玩家立場來看，這是個動作成分比較高的戰略遊戲。人的陣勢、隊伍的變換並不很重要，反而，需要有動作遊戲的基礎，尤其是四頭馬車的競賽，我沒有一次不被踢下來的，因為我對動作遊戲不是很在行。

這遊戲的畫面和音效都不錯，以官感的刺激為主，而不是遊戲內涵。我評它三顆星。

Charles A.：



這種會議多開幾次也沒關係
為了造福發燒友們

醉心「凱撒大帝」的 *Charles A*

Charles A

我給它四顆半星的的評價我個人覺得如果一個遊戲沒辦法玩完的話，買也是白買。這個遊戲的難易度就可以任意調整，如果選最簡單那級玩的話相信每個人都可以將這遊戲的畫面全看過一遍。

它最大的特色在於畫面及音效上。以畫面而言，雖只支援 EGA 及 VGA，不支援單面及 CGA，但它 EGA 及 VGA 上的用色，的確表現得非常不錯。音效上的製作也非常好，很有古羅馬的音樂風味。

以一般戰略遊戲而言，在戰場上及人物的損失或兵力的消長純粹以數目字來表示；但這遊戲注重聲光效果，讓你親眼目睹敵我兩軍交戰的情形，連那個小隊被殲滅，都可以很清楚的從畫面上看到。我覺得這種設計非常好，可以讓玩家，經由觀察整個戰場而得到相當大的滿足感。

再者選的動作成份也僅止於「四頭馬車競速」及「勇士鬥劍比賽」這兩單元，而且動作成分不高，只是稍稍改變玩家對戰略遊戲的刻板觀念而已。

這遊戲的重點並不是在不斷地作戰，佔領領土，在佔領領土後你必須要考慮該採取何種賦稅政策、

還有行政措施、人民對你的滿意程度…等。所以它不只是個戰略遊戲，可以說是一個比較簡易的政策性遊戲。

這遊戲有個地方另人不解，就是沒能見到埃及艷后。可能是EOA公司要的噱頭吧？或許得還最高等級玩，並考證凱撒大帝在那一年見到埃及艷后，然後在那時候攻到埃及才有可能見到埃及艷后吧？

初陽兄：

也就是說，這遊戲到底有沒有埃及艷后還是個未知數。

Lord Jean：

有人看到了。不過他是PC-Tools、Game Buster，全用上了才看到的。

科長老：

凱撒大帝這個遊戲，我給它四顆星的評價。

這個遊戲蠻細緻的，音樂也不錯。但有些細節部分稍嫌簡陋，像在競技場上，打鬪的動作真是有夠呆滯。不過有其他地方可作彌補，像賽馬時，如果你是個不幸的失敗選手，在你摔下馬車後，會有醫護人員出來救你，但如果真的「背」得可以的話，抬你起來後就把你甩在旁邊走掉了，蠻好玩的！



初陽兄

整體而言，地圖很大，需要到很多地方去征戰。另外每個地方都有刁民存在，即使你征服他之後，還是會有不滿的反應出來，這點頗能增加遊戲的趣味性。所以本來應該是三顆半的，將它調為四顆。

另外在戰鬪方面，大家剛剛討論蠻多，我覺得以前有個SWORD OF SAMURAI，它的戰鬪方式與這個遊戲類似，但在凱撒大帝這邊，指揮小部隊戰鬪時，你只能指揮它往縱或往橫的方向行進，並不能作360°的調轉，影響到達目的地的所要耗時間，這就顯得有欠細緻了一點。

這遊戲給人的第一印象是畫面、音效都不錯，尤其是在彩色模式下。只要對剛提到的小缺點再稍作改進，應該會更好！

初陽兄：

新型態戰略遊戲引起迴然不同的回響，大家對導源自紙上戰棋的行星末日戰記又作何觀感？

行星末日戰記

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★★
Trillion	★★★★
Mini	★★★★
科長老	★★★½

Lord Jean：

它的操作完全是符號導向，所以只要記得住符號，不用去記一些複雜的指令，用滑鼠或鍵盤將游標指到游標上就可以玩了。

遊戲比較特殊的地方是可以四個人的，每人一回合，那是因為此遊戲的前身是法國的紙上戰棋，本來就是四個人玩的，到了電腦上也承襲了這個優點，這是其他遊戲所沒有的。

此遊戲的戰略性非常高，增加了一些不穩定性的因素就是潮汐的變化，每次玩，結果都不一樣，所以只要了解規則就可得到很大的樂趣。

此遊戲的精神不在畫面，而是在操作方面，戰略方面的感覺很不錯。

Trillion：

這個遊戲和銀河帝國大決戰有點類似，都要「生產」各種單位以獲取最後勝利，只是架構較小，有回合限制。

本遊戲的一大特點是操作圖像化，不但從游標就可知道目前在做什麽，就連移動、攻擊、搬運物品等，都能令偶然駐足旁觀者立即會意，不像一般戰棋式戰略遊戲盡是死板板的符號，必須熟悉後才了解全盤戰況。

雖然潮汐變化不規律，但受潮汐變化影響的地區却是固定的，只要在「戰略顯示畫面」切換顯示高、低潮時地形，便可明瞭。要前往或通過這地區時就有了心理準備，一旦單位因為下一波潮汐變化，困在該處動彈不得，也不致有像是被人敲了一記悶棍的痛楚。

玩這個遊戲之初並不需要構想全盤戰略的能力，大可任意為之。只是要留意電腦的一舉一動，一旦吃了電腦的虧，便得了教訓，也撿到一招戰術，可以「以彼之道，還施彼身」。

玩的時候最好按 F2 顯示六角格，一來各單位都只能置於六角格內（母艦跨佔四個六角格），二來單位原只能移到另一六角格內，如此便易於計算步數，不致於我軍已在敵人下一波攻擊範圍內，猶渾然不知。

另外有一小 Bug：當你要把一個單位搬進母艦，而中途取消掉，結果該單位竟然消失了，此時只要

切換到「戰略顯示畫面」再切回來，該單位就會出現在原地了。

Mini：

如同 Trillion 所講的，玩它並不需要有很深的戰略遊戲功力，像我很少玩戰略遊戲，但是當 Lordo Jean 告訴我一些玩法及符號，很快的就進入狀況，玩得津津有味。

放置母艦的地點很重要，如果離敵方太遠，就變成自己玩自己的，有一次就是因為這樣，打了25回合，敵方都沒有來攻擊。所以位置最好擺近點，這樣才有仗可打，戰略遊戲本當你爭我奪才夠刺激。

科長老：

我很欣賞它裏面的造型設定，它勾起了我的往日情懷。有些科幻電影的情節就是這種就地取材製造裝備、修理太空船及採取能源礦石作為太空船的燃料，繼續長久的旅程。

此遊戲的主要目的是以採礦為主，而其他一些情節，如回合限制是因為星球即將毀滅，又因為這是多礦的星球，所以也有其他的國家來採礦，為了保護自己既得的利益兩國就起競爭，戰爭就因此而起。雖然都是戰爭，但是跟別的遊戲比較起來，火藥味就沒有那麼濃厚。

初陽兄：

梅杜莎指環跳出傳統 RPG 的窠臼，兼及戰略、貿易，請大家說說對它的看法。

梅杜莎的指環

評分人	評分
科長老	★★★☆
Lord Jean	★★★☆
馬爾寇溫	★★★★

科長老：

它的音效是屬於數位化語音模擬效果的，雖不是很逼真，但還是可以聽出它的味道出來。

和其它遊戲一樣，錢是蠻重要的，想要完成遊戲，挖寶是非常重要的，不管多有錢，若不挖寶，將無法完成遊戲。

在戰鬥方面，兵種也蠻多的，有不同的種族，如精靈、侏儒…但有一種在 RPG 中不常出現，就是查克族。

戰鬥時，根據長時間測試結果只要兵力夠的話，光有砲兵和飛龍騎士就可以了。有興趣的人，不妨試試。

它的海戰有些不理想，在陸地上指令都有代用鍵，但在海戰方面却沒有，非得把游標移到指令圖上才可以。用滑鼠還好，但如果用鍵盤，通常只有發一砲的機會，動作快的頂多也只有兩砲，除非你是龐大的艦隊遇到弱小商船，否則想打贏還真難，這是比較遺憾的地方。



Lord Jean：

此遊戲注重的是貿易和賭博，跟每一種遊戲都有沾點邊，又是 RPG、又是貿易、又是賭博……變成四不像。

戰爭畫面蠻具動畫效果，可惜太小了一點，只看到一堆人在畫面跑來跑去尖叫不停，部隊衝過去都還不曉得，糊里糊塗就死了；而當你輸了後對方還會嘲笑你。

貿易及賺錢系統還不錯，但戰鬥系統就稍差，不但畫面太小，而且是即時運作，不是一回合一回合來，常會使人有手忙腳亂的感覺。

貿易方面是我給它分數的地方，而戰鬥及 RPG 方式是我扣分的地方。

馬爾寇溫：



馬爾寇溫

此遊戲雖注重賭博，但卻很容易賭贏，只要先儲存，下最大注，輸了再叫回進度，不用多久口袋裏就脹得飽飽的。

在招兵買馬方面，有十種種族可供選擇，只是兵源太少，想組成一支強大軍隊還真有點困難。

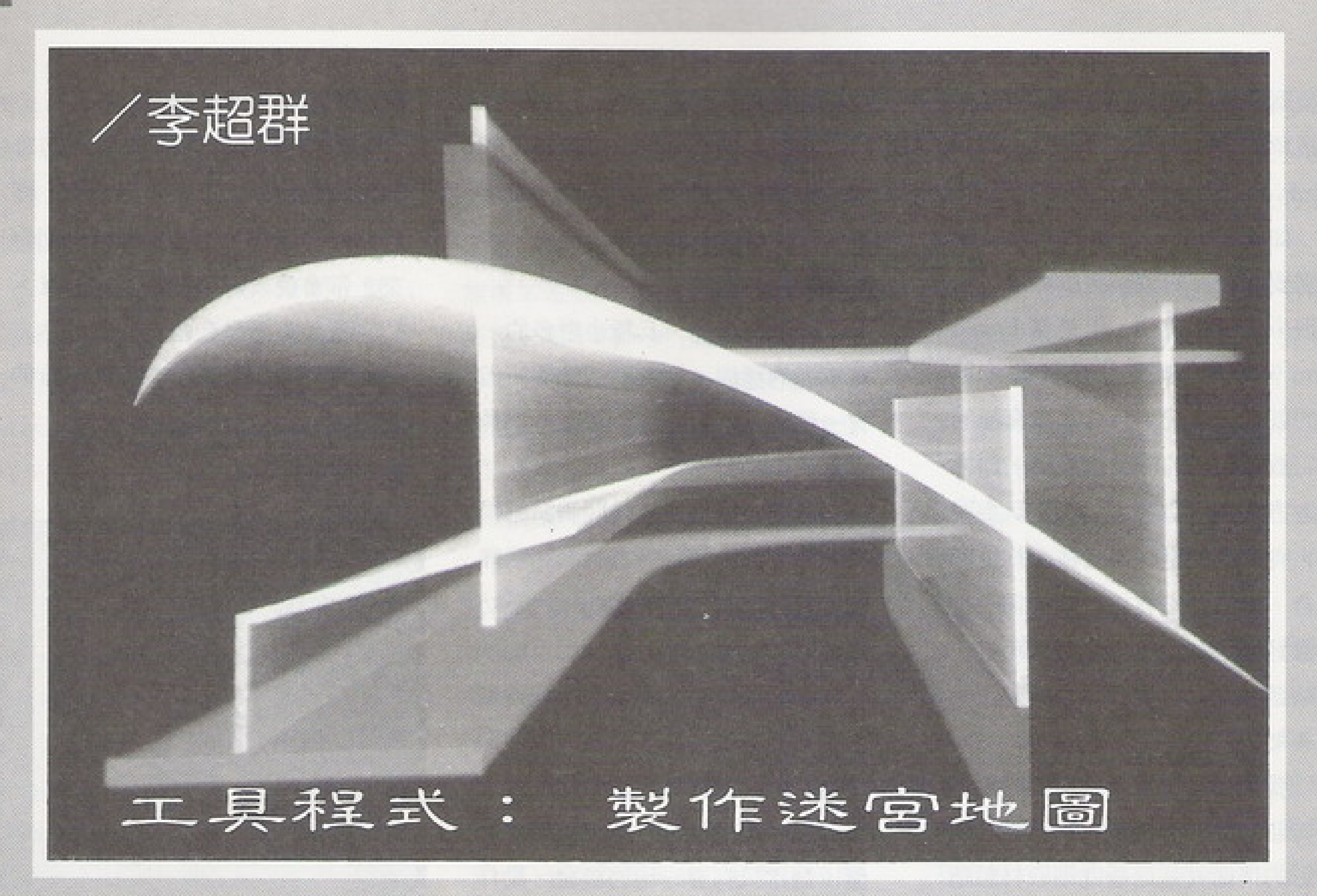
戰鬥畫面如同 Lord Jean 所講的，是嫌小了一點，不過它會把現在所選的兵種標示出來，就好像拿著軍旗在衝鋒，感覺蠻不錯的。

當你打輸時，對方會嘲笑你，剛開始還覺得沒什麼，不過當你軍隊已非常強大還是打敗仗時，聽到那種笑聲可真會氣得吐血。

這個遊戲在尋寶及徵兵方面稍嫌煩瑣外，整體上來講還是蠻容易上手的，很適合初級玩家。

初陽兄：

感謝大家踴躍發言，今天座談就到此結束，下個月再會了。



談到休閒軟體，這個廣受歡迎的電腦軟體（有人稱之電腦遊戲），她能增加生活樂趣、打發時間、訓練腦力…但我們的主題不是談她的功能，而是她的製作，筆者希望以自己的淺薄軟體知識，讓讀者能夠對電玩（休閒軟體的代稱）有進一步認識，啟發製作電玩興趣。當然，更期望功力深厚者給我批評，使筆者在執筆時能更為詳細，使讀者易於接受。

電玩 可依 畫面 處理 分為「高速動畫」及「動畫」二種：「高速動畫」指背景有快速捲動，或許多物體同時動作，如射擊遊戲。而像戰略模擬類遊戲畫面通常有一定的格式，不常有大的變動，並不需要高速動畫。

高速動畫類型的遊戲需以執行速度快的低階語言（組合語言）撰寫，因為組合語言的指令可直接存取螢幕的位址，且可將指令作最精簡的安排。而高階語言雖其編譯（COMPILE）後，處理少數資料速度尚另人滿意，但資料多時 就無法跟 上 低階語言，因高階語言做組譯時並沒有把原始程式（SOURCE CODE）編譯成較簡化的機械碼，所以執行速度無法與組合語言相比。一般沒有人拿高階語言來寫射擊遊戲，除非有人 喜歡玩 「 慢動作 」的遊戲；它通常用來寫商業用的程式及不需高速動畫的遊戲。

筆者往後即以大家所熟悉的基礎語言—BASIC 來講解一些不需高速動畫的遊戲如俄羅斯方塊一類的遊戲。當然，不會一下就講到如何寫俄羅斯方塊，需先講一些動畫技巧及遊戲製作的必備工具，畢覺羅馬不是一天造成的。

電玩的畫面（或稱螢幕模式）多半以繪圖頁顯示，只有少數以文字頁來顯示。使用繪圖頁時是以「點」來組成一個圖形作為遊戲中的某一物體；使用文字頁時是以文字或一些特殊圖形（例如 ASCII 及 PC 特有的螢幕字形碼）來組成圖形，雖沒有使用繪圖頁來得精緻，但善於利用還是挺不錯的。我們先用文字頁來做一個類似小精靈的遊戲。

※BASIC 的版本衆多，其功能有很大的差異，筆者建議使用Microsoft 的 Quick Basic，版本最好是在4.0以上，因4.0版以後多出幾個好用指令。為了避免編譯所附程式時發生錯誤，請讀者使用4.0或4.5以後的版本。

首先談談遊戲製作的工具：遊戲中圖形的繪製需要使用繪圖工具如變影72、PAINT BRUSH、DELUXE PAINT…這些繪圖軟體；遊戲中關卡設計也需要工具，此類工具最好自己寫程式，把所需要的功能寫入程式內。

筆者第一個所要講解的遊戲畫面猶如小精靈的迷宮，所以筆者寫了一個製造迷宮的程式，其功能有①繪製迷宮形狀，②指定主角出現地方，③指定敵人出現地方（五個），④建檔、存檔所繪製的迷宮。

注意：此迷宮繪製工具不可在倚天中文系統或其他中文系統下執行，因本程式使用了 ASCII 碼，而中文系統會將此碼換成其他圖形，所以在中文系統下執行就會出現我們所不要的畫面。

此工具程式並不複雜，有 BASIC 基礎的讀者很容易了解。其中有一個小技巧：畫游標時是擦和畫的時間間隔很短，這是為了防止閃爍過於明顯。程式使用了 X1、Y1 二變數記錄舊位置，X、Y 二變數記錄新位置，每當擦和畫皆完成後，使 X1 等於 X、Y1 等於 Y，使下次能正常擦

和畫。擦和畫之間時間要盡可能使之最短，減少其間的指令、運算是唯一的方法。

利用換頁也達到防止閃爍的目的：原理很簡單，即至少準備二頁以上的畫面，但一次只能顯示一頁畫面，如顯示第一頁，而我們就在第二頁畫圖，因看到的是第一頁，所以第二頁在做擦或畫時皆看不到，等到我們看到時已經是畫好的第二頁了，然後再反過來畫第一頁，顯示第二頁，這樣子一直交換的動作就是換頁。一般而言，高級動畫，如一個巨大的圖形在畫面上移動便需要用到換頁。

這個工具程式並沒有用到換頁，但已有換頁的方法與語法即 SCREEN 0,, 0, 0，此指令可作換頁動作，第一個 0 為螢幕模式，指文字頁，第二個 0 為繪圖頁即畫動作時圖形出現的頁數，第三個 0 即顯示頁，就是我們所看到在畫面上的頁數，在彩色下文字頁有八頁，這非常足夠用來做動畫，但單色下則只有一頁。往後在繪圖模式我們會用換頁來做動畫。

這次程式使用到 ON ERROR GOTO 這個語法，原因是用 BC 這個編譯程式編譯時可能會有錯誤，請使用 BC filename ／O／T／E／X／C：512；模式編譯，然後再用 LINK／EX filename,,, BCOM45.LIB 連結，其中 filename 是 BASIC 原始檔名稱，這樣編譯出的程式才能正確地執行。

此工具程式有一些缺點：如一次只能編繪一張地圖，不能同時編繪多張地圖，且沒有支援老鼠，如果讀者有能力可加以改進使工具程式變得更好。

下次將進入遊戲主程式。最後，提醒讀者電腦使用完別忘了關開關，有硬碟別忘了 PARK…。

```
'------------------------------------------------------------
' 工具程式  示範
' 功能  ：繪製迷宮地圖
'                         作者：L.C.C.
'------------------------------------------------------------
'              宣告副程式
'------------------------------------------------------------
DECLARE SUB GHOSE (S%(), C%(), X1%, Y1%)
DECLARE SUB LOAD (S%(), C%())
DECLARE SUB SAVE (S%())
DECLARE SUB LEAD (S%(), C%(), X1%, Y1%)
DECLARE SUB DOT (S%(), C%(), X1%, Y1%)
DECLARE SUB BLOCK (S%(), C%(), X1%, Y1%)

ON ERROR GOTO 500  '---處理錯誤途徑----

DEFINT A-Z
'------------------------------------------------------------
'二維陣列 S% 存放 80 X 20 畫面裏所有 ASC II碼
'二維陣列 C% 存放 80 X 20 畫面裏所有 顏色碼
'------------------------------------------------------------
DIM S%(80, 20)
DIM C%(80, 20)
SCREEN 0, , 0, 0
CLS
'------------------------------------------------------------
'  以亂數將 80 X 20 畫面填滿 ASC II
' ( 176碼 , 177碼 或 178碼 )
'------------------------------------------------------------
COLOR 2   '---彩色下為綠色-----
FOR I = 1 TO 80
   FOR J = 1 TO 20
      O = INT(RND(1) * 3 + 1) + 175
      S%(I, J) = O                  '存 ASC II 碼
      C%(I, J) = 2                  '存 顏色 碼
      LOCATE J, I: PRINT CHR$(O)    '印出
   NEXT J
NEXT I
CALL LOAD(S%(), C%())          '呼叫副程式-LOAD-
5 X = 2: Y = 2
X1 = 2: Y1 = 2
O = 2
K = 0
M$ = CHR$(15)                  'M$ = 游標圖形
'------------------------------------------------------------
'                  主 程 式
'------------------------------------------------------------
10 LOCATE Y1, X1: COLOR C%(X1, Y1)
PRINT CHR$(S%(X1, Y1))
LOCATE Y, X: PRINT M$
X1 = X: Y1 = Y
'------------------------------------------------------------
' 鍵盤控制程式 , 利用函數 INKEY$
' RIGHT$(K$,1) 取最右邊一個字元,作用為能使用
' 方向鍵,方向鍵傳回為二個字元,第一個為空字元
' (ASC II = 0 ),第二個才能辨認.
'------------------------------------------------------------
K$ = INKEY$: K$ = RIGHT$(K$, 1)
SELECT CASE K$
       CASE "E", "e": CALL SAVE(S%())
'------------------------------------------------------------
 '以下為控制游標八個移動方向
'------------------------------------------------------------
       CASE "H": Y = Y - 1
       CASE "P": Y = Y + 1
       CASE "K": X = X - 1
       CASE "M": X = X + 1
       CASE "I": X = X + 1
       CASE "Q": X = X + 1: Y = Y + 1
       CASE "O": X = X - 1: Y = Y + 1
       CASE "G": X = X - 1: Y = Y - 1
 -----------------------------------------------------------
       CASE " ": K = 2        '控制畫點
       LOCATE 21, 20
       PRINT "Dot   "
       CASE "N", "n": K = 4   '控制畫方塊
       LOCATE 21, 20
       PRINT "Block"
       CASE "X", "x": K = 0   '不動作
       LOCATE 21, 20
       PRINT "      "
       '控制畫鬼
       CASE "B", "b": CALL GHOSE(S%(), C%(), X1, Y1)
       '控制畫主角
       CASE "V", "v": CALL LEAD(S%(), C%(), X1, Y1)
END SELECT
'------------------------------------------------------------
' 檢查游標是否超出範圍
'------------------------------------------------------------
IF X < 1 OR X > 80 THEN X = X1: Y = Y1
IF Y < 1 OR Y > 20 THEN Y = Y1: X = X1
'------------------------------------------------------------
IF K = 2 THEN CALL DOT(S%(), C%(), X1, Y1)    '畫 點
IF K = 4 THEN CALL BLOCK(S%(), C%(), X1, Y1)  '畫 方 塊
GOTO 10
500 END

SUB BLOCK (S%(), C%(), X1, Y1)
'------------------------------------------------------------
'畫方塊副程式
'------------------------------------------------------------
O = INT(RND(1) * 3 + 1) + 175
S%(X1, Y1) = O
C%(X1, Y1) = 2
END SUB
```

```
SUB DOT (S%(), C%(), X1, Y1)
'------------------------------------------------------------
' 畫點副程式
'------------------------------------------------------------
S%(X1, Y1) = 250: C%(X1, Y1) = 7
END SUB

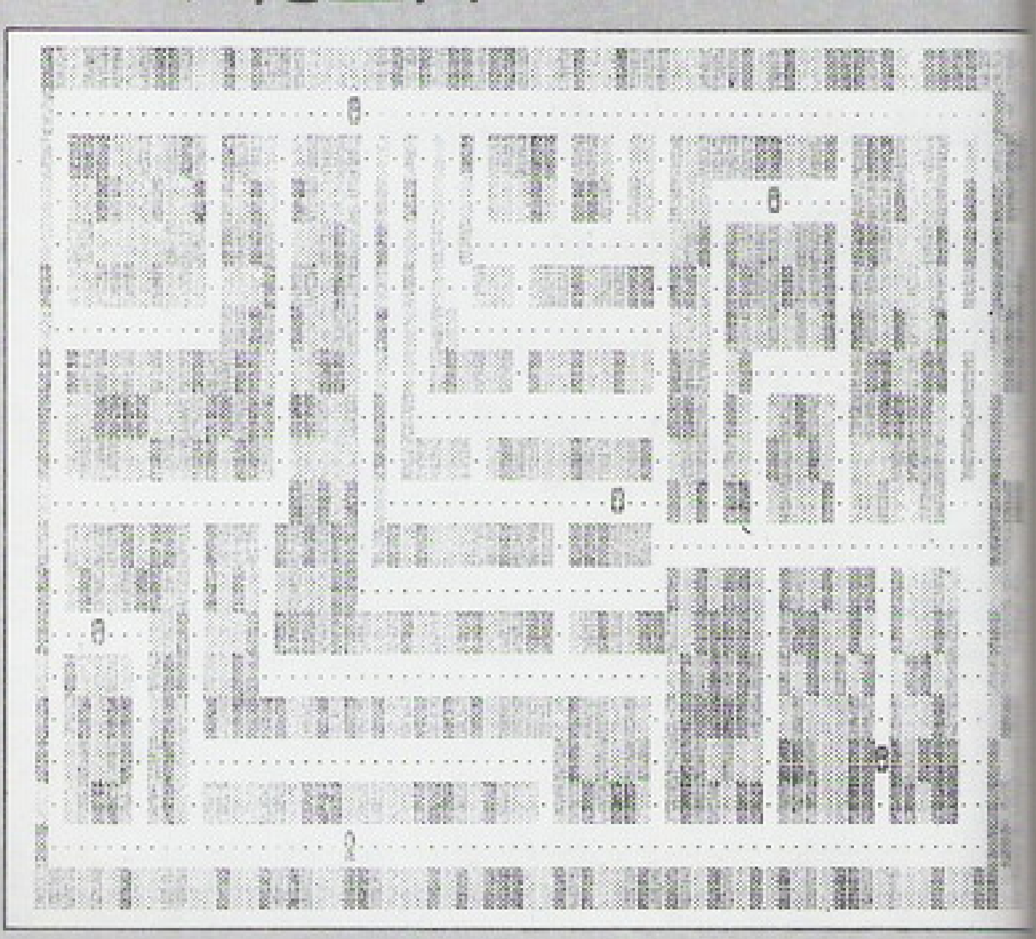
SUB GHOSE (S%(), C%(), X1, Y1)
'------------------------------------------------------------
'畫鬼副程式
'先檢查畫面上是否已有五個, 若是則不再畫
'------------------------------------------------------------
N = 0
FOR I = 1 TO 80
   FOR J = 1 TO 20
      IF S%(I, J) = 2 THEN N = N + 1
   NEXT J
NEXT I
IF N = 5 THEN
   SOUND 80, 1: SOUND 40, 1: SOUND 37, 1: EXIT SUB
   ' 已經有五個了
END IF
' 再畫一 個
S%(X1, Y1) = 2
C%(X1, Y1) = 4
SOUND 7000, .5:SOUND 3000, .5
END SUB

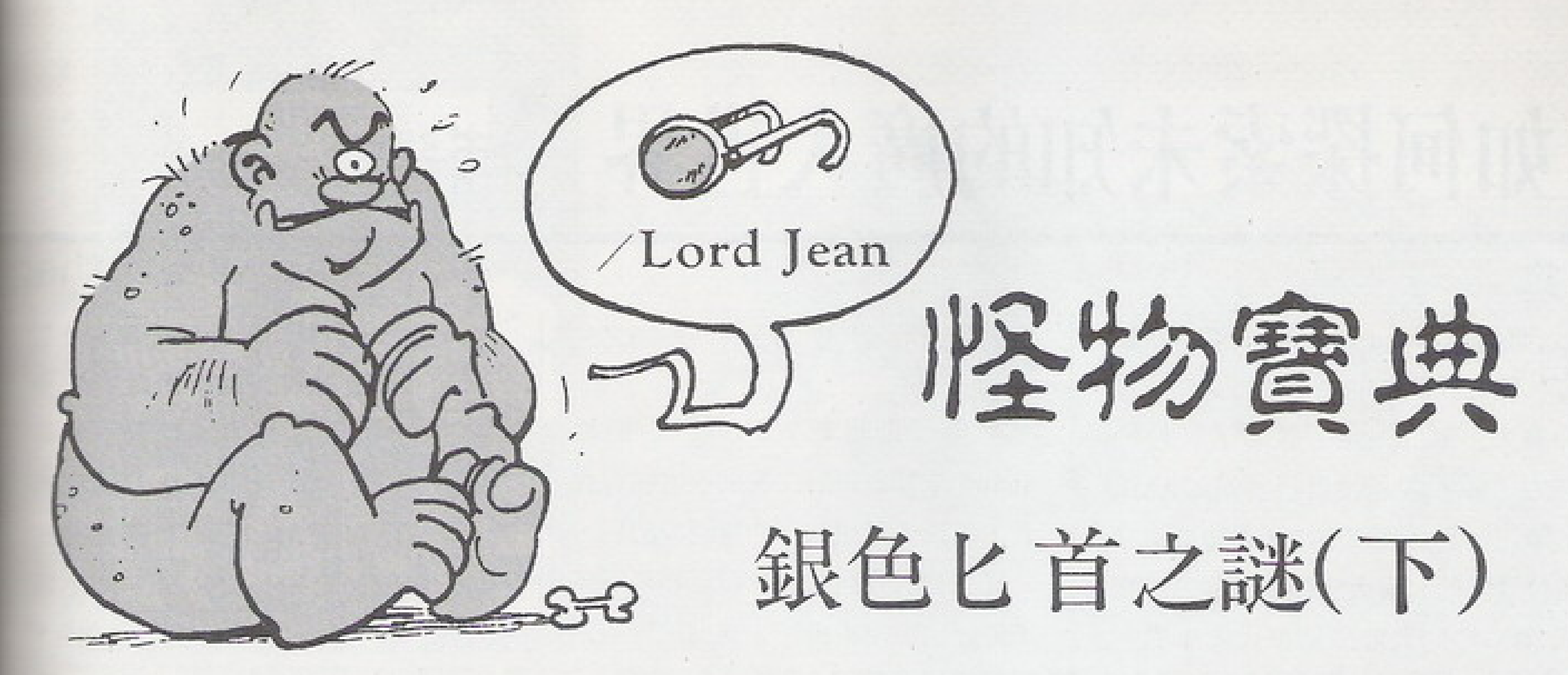
SUB LEAD (S%(), C%(), X1, Y1)
'------------------------------------------------------------
'畫主角副程式
'先檢查是否已畫, 若是則不再畫
'------------------------------------------------------------
FOR I = 1 TO 80
   FOR J = 1 TO 20
      IF S%(I, J) = 234 THEN SOUND 38, 2: EXIT SUB
   NEXT J
NEXT I
' 畫主角
S%(X1, Y1) = 234
C%(X1, Y1) = 14
SOUND 5600, .5: SOUND 4000, .2
END SUB

SUB LOAD (S%(), C%())
'------------------------------------------------------------
' 取檔副程式
'------------------------------------------------------------
6 LOCATE 21, 5: PRINT "(1) New Map.  (2) Load a Map."
K$ = INPUT$(1)
LOCATE 21, 5: PRINT SPACE$(70)
LOCATE 22, 10: PRINT SPACE$(60)
 IF K$ = "1" THEN EXIT SUB  ' 不取檔,畫新地圖
 IF K$ = "2" THEN 20        ' 取檔
LOCATE 22, 10: PRINT "Please input '1' or '2' !"
GOTO 6
20  ' 取一個隨機檔
LOCATE 21, 5
 INPUT "Enter the file's name (.MAP) : "; N$
LOCATE 21, 5
PRINT SPACE$(70)
N$ = N$ + ".MAP"
' 開一個隨機檔 ,長度 = 80 bytes (字元)
  編號為 1
OPEN N$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 80
FIELD #1, 80 AS X$
FOR J = 1 TO 20
   GET #1, J  '取資料
   FOR I = 1 TO 80
      ' 整理資料,將其轉換成單一字元
      ' 並存入二維陣列 S%
     S%(I, J) = ASC(MID$(X$, I, 1))
      ' 將顏色存入二維陣列 C%
      IF S%(I, J) > 175 AND S%(I, J) < 179 THEN C%(I, J) = 2
      IF S%(I, J) = 2 THEN C%(I, J) = 4
      IF S%(I, J) = 234 THEN C%(I, J) = 14
   NEXT I
NEXT J
'顯示取的地圖
FOR I = 1 TO 80
   FOR J = 1 TO 20
      LOCATE J, I
      COLOR C%(I, J)
      PRINT CHR$(S%(I, J))
   NEXT J
NEXT I
END SUB

SUB SAVE (S%())
'------------------------------------------------------------
'存地圖資料
'------------------------------------------------------------
LOCATE 21, 1: PRINT SPACE$(70)
LOCATE 21, 1: INPUT "File's name (.MAP) : "; N$
LOCATE 21, 1: PRINT SPACE$(70)
LOCATE 21, 1: PRINT "Saving "
N$ = N$ + ".MAP"          加副檔名 MAP
' 開一個隨機檔 ,長度 = 80 bytes (字元)
' 編號為 1
OPEN N$ FOR RANDOM AS #1 LEN = 80
FIELD #1, 80 AS X$
FOR J = 1 TO 20
   '將地圖資料組合
   '一行 ( 80 字元 ) 為一組,共二十組
   R$ = ""
   FOR I = 1 TO 80
      R$ = R$ + CHR$(S%(I, J))
   NEXT I
   LSET X$ = R$     ' 移入緩衝區
   PUT #1, J        ' 寫入磁碟
   LOCATE 21, 8 + J: PRINT CHR$(254)
NEXT J
'---------- 完成 ----------
LOCATE 21, 1
PRINT "**************** O K  ! ****************"
'------------------ 程式完畢 ------------------
END
END SUB
```

示範畫面





怪物寶典

銀色匕首之謎(下)

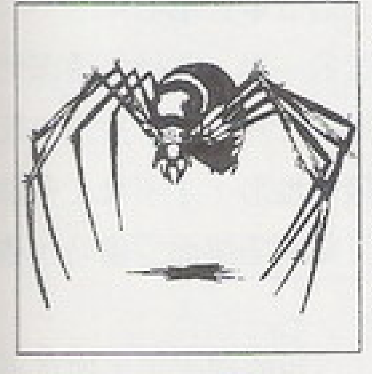
觸手怪(Otyugh)、**大觸手怪**(Neo-Otyugh):



這種令人反胃的怪物通常躲在垃圾或糞堆中，以殘渣或排泄物為食。但若有現成的鮮肉(通常是冒險者)，牠也不會拒絕打打野食。觸手怪有大小兩種，大型的更為危險。觸手怪物的外型像是一個球體，長著三條粗腿，兩個突出的眼球，與數條帶刺的觸手。球體中央則是一張長滿利齒的血盆大口，經常躲在垃圾或糞堆，等待獵物上門。

戰鬥時，觸手怪以觸手或利齒攻擊，最多可連續攻擊三次，是不太好惹的傢伙。使用法術攻擊牠時請注意——臭雲術對牠無效。對付這種怪物，只要找幾個裝備較好的戰士上前解決即可。

時空移轉蜘蛛(Phase Spider):



這種蜘蛛有種特殊能力可以在時空間移轉，它可以先在一般空間出現、攻擊、再躲入另一個空間。當它移入另一空間時，所有武器對它起不了任何作用。最危險的是它的毒液，中者立刻斃命。最好的方法是在它們未接近前，就用火球術或冰雪風暴等大範圍法術將它們全轟光。

火焰蟲(Remorhaz):



這種生物只生存在寒冷地帶，牠們的身體像是蜈蚣般一節一節的，共有6對12條腿，在頭部附近有一對張開的翼片。在戰鬥時，牠會先直起身體前半段，再以迅雷不及掩耳的速度衝出攻擊。若不幸被這種怪物吞下，可能會立刻喪命。對付這種怪物的最好方法就是在牠接近前，利用遠程武器或法術解決掉。

地底熊(Umber Hulk):



這種居住在地底的肉食動物有著銳利的前爪，可以掘穿任何牆壁。在堅硬如青的外皮內，都是堅實的肌肉。牠們最主要的特徵是狀如月牙的下顎與兩對眼睛，若直視這四隻眼睛，會使冒險者暫時精神錯亂，不是茫然地站在原地，就是瘋狂地大砍自己人，必須用解除法術(Dispel Magic)才能恢復正常。

地底熊是種聰明的生物，牠們會設下陷阱等待獵物。通常是躲在牆後，由預先挖的小洞往外看，等待敵人經過，時機一成熟就破牆而出開始攻擊。在地下礦坑中有不少這種生物生存著，對付這種怪物惟一的方法就是利用牠們身體龐大，移動緩慢的缺點，先找個生命點數較高的戰士塞住牠們，其他人再利用法術加長射程武器攻擊。若不幸那個戰士精神錯亂了，趕快施法救援，當然了，在進入地下礦坑之前不要忘了多記憶些解除法術(Dispel Magic)。

雙足飛龍(Wyvern):



牠們是龍族的遠親，但智商較低，不會吐火。外表像是有著翅膀的蜥蜴，尾巴尖端長著毒刺，只要被這毒刺擊中，立刻毒發身亡，不得不小心點。對付牠們最好在遠距離就使用火球術或冰雪風暴濫炸。千萬不能讓牠們近身，除非你想付一大筆錢給神殿，復活死去的隊員。

如何探索未知的廣大世界　補述

／Tiger Brother

自從看過了 Lord Jean 在第14期軟體世界雜誌中的「如何探索未知的廣大世界」一文，經過了N日的努力，好不容易將自己在玩 GAME 的筆記與心得整理出來，希望能治好各位發友的「廣大空間迷路症」，到底 RPG 中的大陸版圖都大同小異，只是遊戲的形式與表現方式不太相同罷了。

一、大陸探險

對於 Lord Jean 所提到的第二點：利用地圖比例及兩地間走N步的方法，好像…太…「深奧」了一點，在此希望 Lord Jean 勿要介意，想當初我光是估計那所附地圖及顯示器上的地圖比例，就 OVER 了，再加上障礙阻擋而左拐右彎的，恐怕又加深了病情，像創世紀Ⅵ中，高山、河流、沼澤、樹…一堆，要算比例出來實在是不怎麼容易的事。

我認為如遇到高山或其他無法通過的廣闊地帶時，先放下一件易辨認且不值錢的「廢物」（木盾之類的東西），好好的繞上一圈。當然在這之前，要如 Lord Jean 所說的，先描出一張簡圖，再將欲繞的障礙大略畫上，再探險之。

和森林、原野這類的玩意兒卯上的話，建議用地毯式搜索：搜索前一定要先確認自己在地圖上的位置，再看看地圖這一趟的搜索可能會到那個地方（圖一），遇到什麼地下城入口、山洞的、馬上標示在簡圖上，如此地去探查地形，應不會有何漏網之魚。

像“創世紀Ⅵ”中，在野地 Shamino 常會告訴你在那個方向有聲音，這時你可先放下的東西當記號，「直」朝那方向去，有障礙物時再多加個記號繞過去探查，瞧完後好回到原地繼續搜索。

二、地下城迷宮

相信有不少發友們和我以前一樣，當 RPG 的迷宮地圖刊登出來後，總會狂叫自問曰：

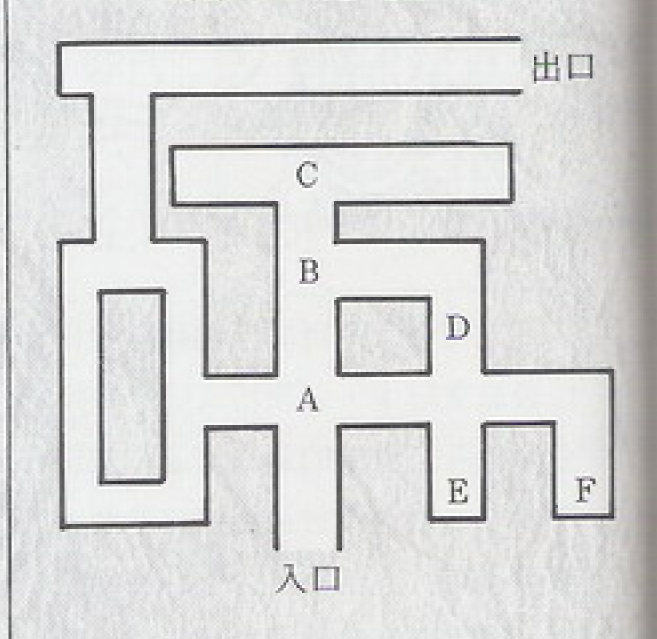
「我以前真的是被這張地圖整倒的嗎？」

以下是我自己對地下迷宮的繪圖方法：現在，假設我們並不知道迷宮之鳥瞰平面圖，在平面方式的迷宮，只要丟個東西在地上以為標示，再有系統的探查一番，回到原地時，地圖的一部分也就隨之完成了。其實發燒友們的智商夠的話，實在也不必放什麼東西作記號。

最麻煩的是 3D 立體迷宮了。請各位發友利用你的想像力與方向感，假裝你正站在迷宮入口，糟糕的是你的脖子拉傷，以致於你的頭無法像常人一樣可任意晃動，需要將整個身體轉到你要看的方向。

這時，你已走到A圖，不要轉身，放下個東西後，再向前至B點，放下個物品再到C點，再放下個東西，然後回到迷宮入口，轉身一看，哇！每個轉角都放著「不同」的東西，且那一個轉角放什麼都要畫下且記下，然後再到A點，拐個彎到他處觀察。如果恰好由A點至D點再轉到B點，你就可以憑地上的東西，清楚地知道A、B、C有著相通的路…；但如走到E或F點，就要再回去重走一次，當然要記得將E、F路線畫上…以此類推，如此勤勞一點，多試幾下你的地圖就完成了。

〈圖二〉假想迷宮



三、結　　語

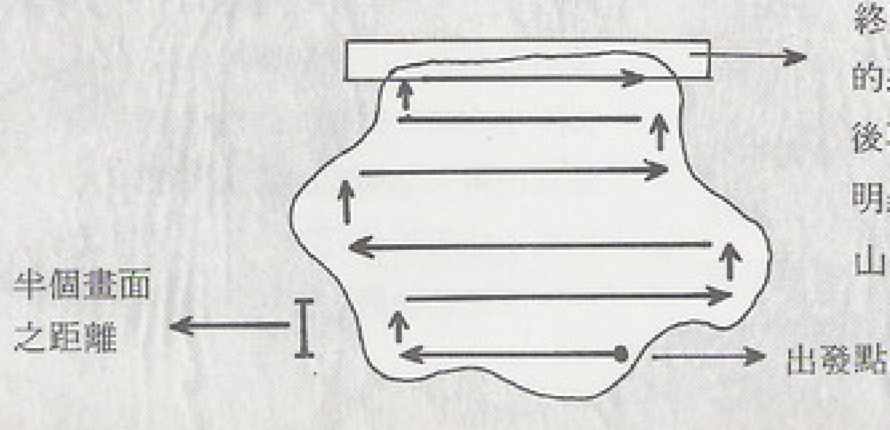
上述的方法其實不是隨時有用的，你必須把握時間，因為有時候時間一久，放下的東西會被撿走，如果體力夠，不妨多帶點東西，遺失了也有備份的東西可丟。

此外要注意你所放的記號物品，一定要是附近所沒有的東西。別傻的將箱子放在地下城作記號，地下城箱子最多，不是嗎？也不要放食物，「糖果屋」的故事聽過吧？

最重要的一點，在繪製地圖時，儲存片最好有二片，即一片用來玩，一片用來觀察地形，才不會走多餘的冤枉路，且遇到陷阱而受傷時，也不會介意。

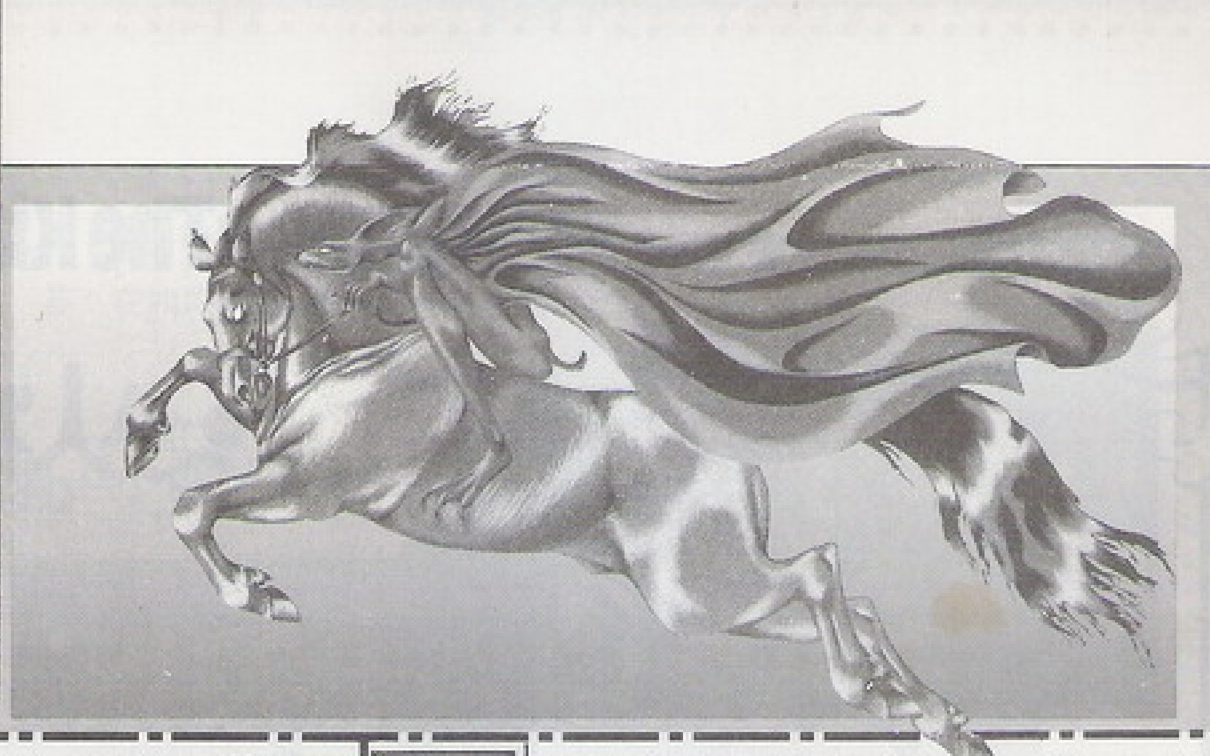
好了，該說的都完了，如有不完善之處，希望各位發友投稿指教，最後，祝各位發友能盡情享受，融入 RPG「廣大的世界」！

〈圖一〉假想之原野



開懷篇

華山論GAME



蝙蝠怪
Monbat
看招
嘻，打不到！
洞穴怪人
Troll
我K你
打——不——到！！
來呀，再來呀…
then......
有種別跑
每次都這樣
Cyclops
獨眼巨人
K.C.

傳說：「蝙蝠怪很大很大，跟人一樣大。」蝙蝠俠說：「蝙蝠怪不是我，誤會啊！」

ULTima
那隻才蝙蝠呢
K.C.

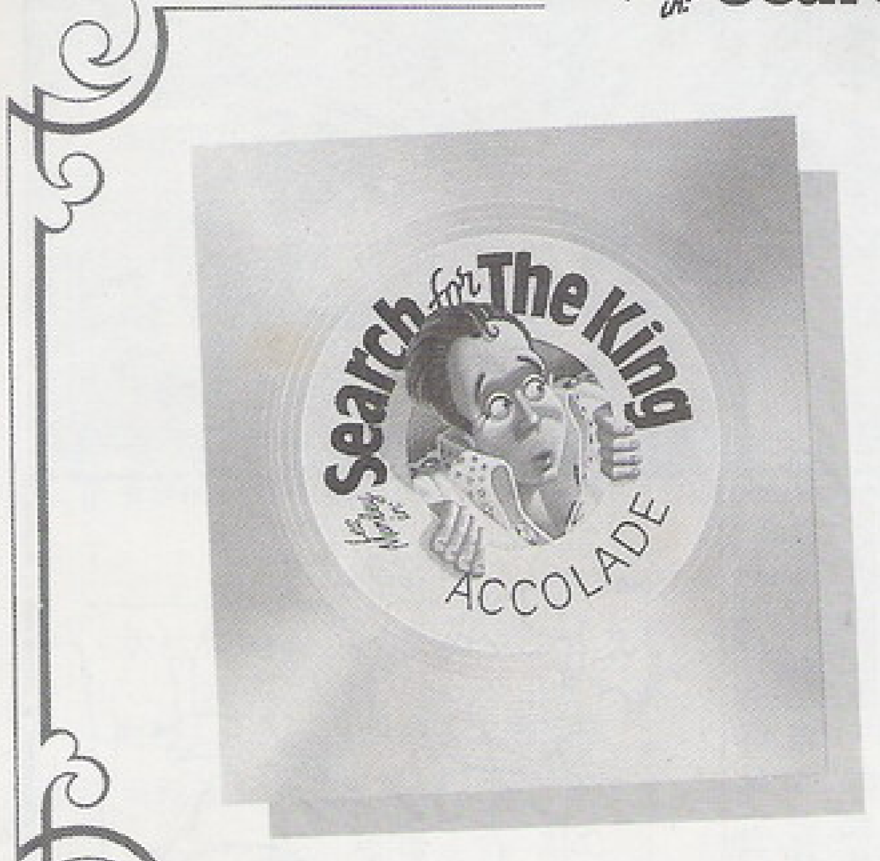
唉！看來要找家「純休息」的旅館好像不太容易。

HOTEL
2F
蜜月賓館
歲末大減價
一級棒賓館
滿春閣
2F
INN
蜜賓館
晶晶理髮

Les Marley in: Search for The King

小人物狂想曲

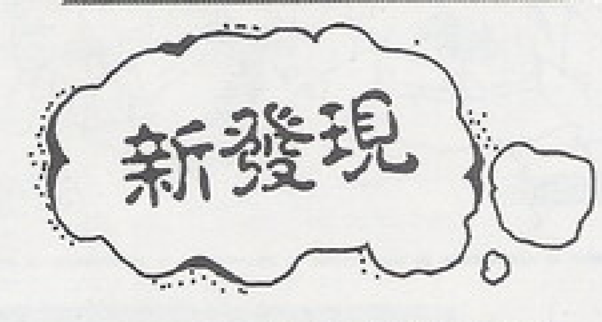
提示篇







／馬爾寇溫



1.問：如何才能拿到老板桌上的鑰匙呢？

答：你工作不是已經滿三年了嗎？可以要求老板加薪（raise）啊！

2.問：如何才能進入 Bobbi的房子呢？

答：咦？不是有張記者採訪証嗎？

3.問：如何才能拿到 Bobbi 的圍巾？

答：哇 !好熱的天氣，向她要杯汽水（soda）喝；啊！真抱歉，把汽水弄翻了（spill），圍巾也溼了。

汽水有夠難喝



4.問：如何才能拿到蠟呢？

答：好漂亮的女人！實在讓人忍不住想一親芳澤。

5.問：如何才能拿到松脂呢？

答：Luigi 大概需要蠟(大力丸)吧！

6.問：如何才能離開紐約？

答：看到帳棚右邊不是有個人在那裏敲個不停嗎？站上去看看。

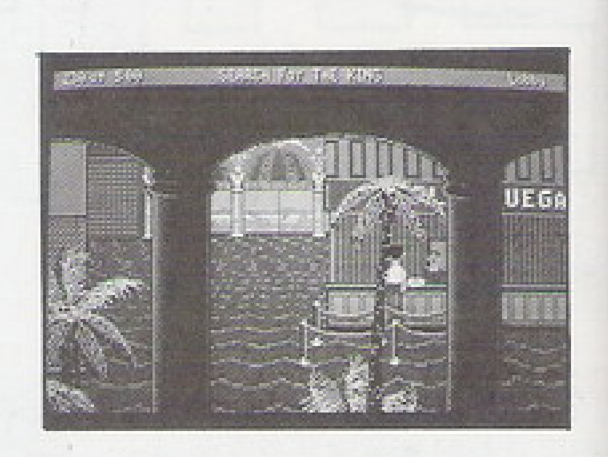


7.問：怎樣才能離開沙漠？

答：走累了吧，喝點水。什麼！沒有水可以喝，熱水瓶是幹什麼用的，快去裝水（Fill thermos with water）。

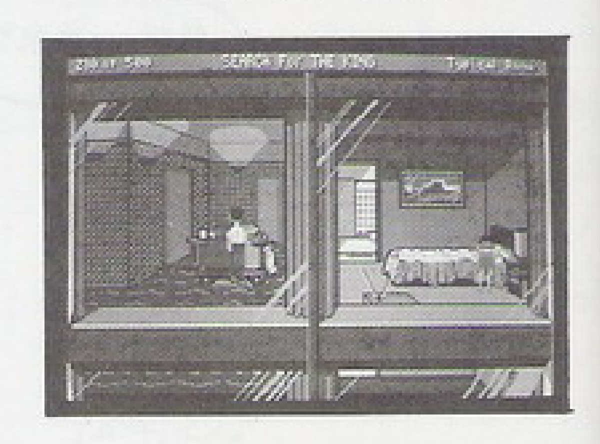
8.問：如何差開 Mr. Fabulous？

答：他不是在等電話嗎？到櫃台去來個調虎離山（Page Mr. Fabulous）。



9.問：如何才能拿到萬能鑰匙？

答：在門上有張牌子，拿起來看一看，看一下背面（Reverse）是什麼，然後自己想。

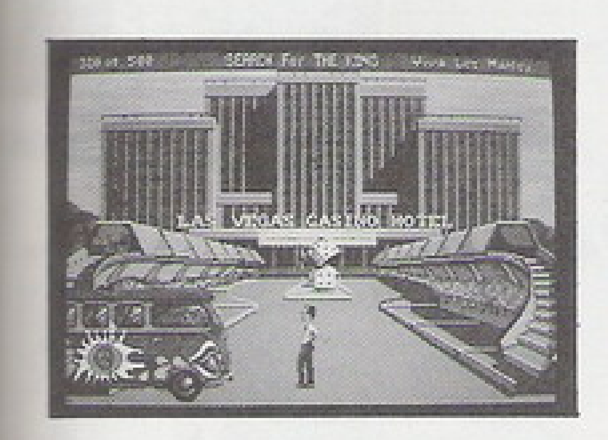


10.問：怎樣才能拿到收據？我的手伸不進去水管？

答：你不是有全世界最小的人嗎？

11.問：如何離開 Las Vegas？

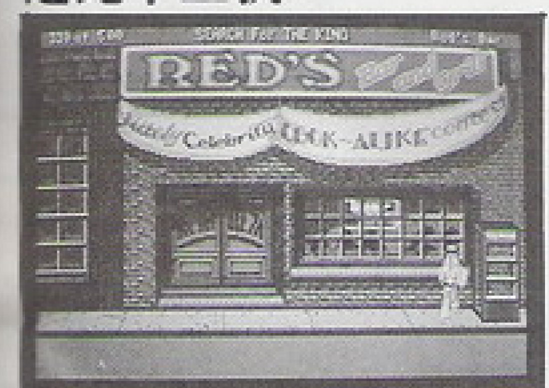
答：搭個便車如何（Hitchhike／Thumb）。



12.問：如何進入 Kingdom ?

答：去 Red's Bar 跳段舞。

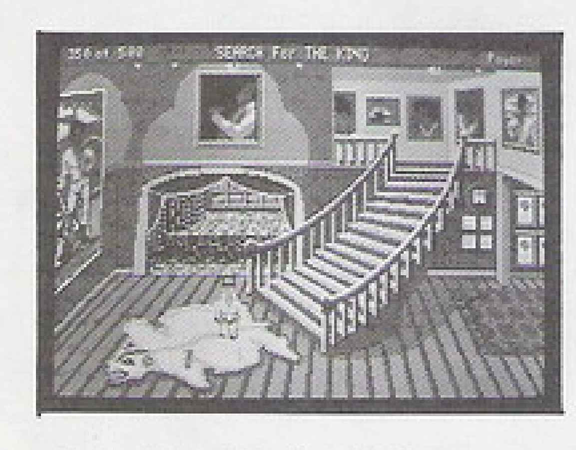
看我變身的樣子，超人還比不上我



13.問：如何關掉警鈴？

答：在熊的嘴巴裏好像有個開關。

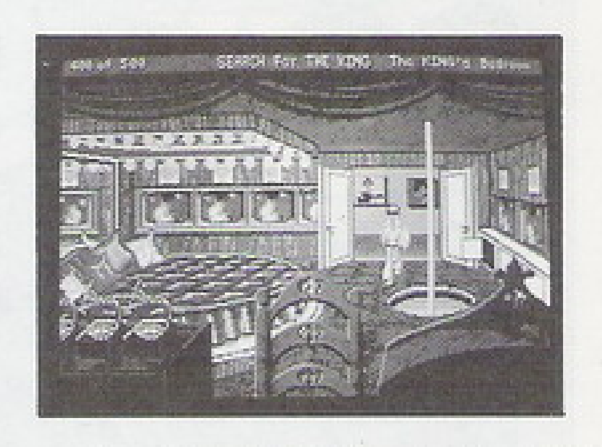
個子小就是有這樣好處



14.問：怎樣才能進入廚房？

答：到臥室打開寫字台（Bureau），看看裏面有什麼，然後順著管子溜下去（Slide down pole），下去後可別忘了鬆手（Release）。

發生火災囉／趕快出動



15.問：我還是玩不完怎麼辦？老是卡住。

答：等攻略吧！再寫下去攻略就沒得寫啦！ 其實 我也很想繼續寫，只是攻略的作者早已撂下狠話說：「你要是讓我少賺稿費，我就把你的皮剝下來拿去賣……」（大姐，我不寫就是了別發火…你不是當真的吧？哇！救命啊……）

小人物狂想曲物品位置表

物品	場所
(1) thermos	Hole-in-the-wall (in drawer)
(2) bag	Hole-in-the-wall (in drawer)
(3) master key	Boss' Office (on desk)
(4) Reporter's ID	Equipment room (in toolbox)
(5) dream	WILL lobby
(6) scarf	Empty lot (in New York)
(7) shovel	Elephant area
(8) free ticket	Col. Bob's trailer
(9) popcorn	Popcorn booth outside Big Top tent
(10) wax	Madame Zarmooska's
(11) resurrection card	Madame Zarmooska's (pet lizard)
(12) Helmut	Helmut's booth
(13) rosin	Luigi's stage
(14) cape	Trapeze artist
(15) floss	Typical room in Las Vegas Hotel (bathroom)
(16) sign (on door)	Typical room in Las Vegas Hotel
(17) skeleton key	Maid's cart
(18) receipt	In hot tub drain (penthouse suite)
(19) suit	Hotel cleaners
(20) sunglasses	Poolside in Las Vegas
(21) banana	Dining room in mansion
(22) microphone	Mansion awards room
(23) guitar	Mansion awards room
(24) bread	Behind counter in kitchen
(25) sandwich (make)	Behind counter in kitchen

Rick Dangerous

馬蓋仙勇救倫敦

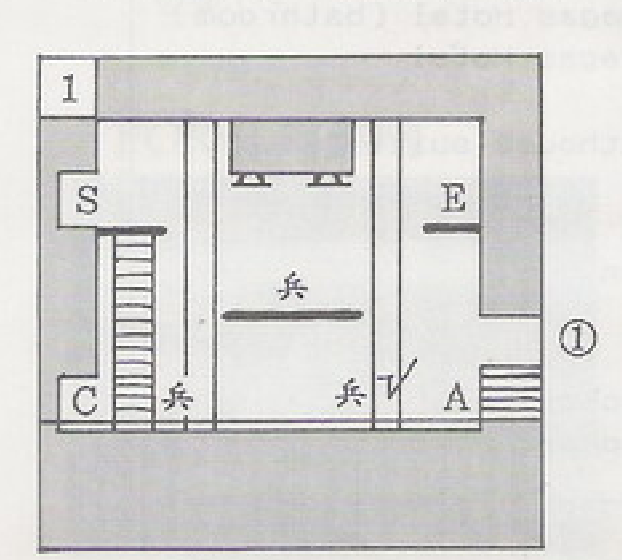


第四關攻略

／趙君豪

第四關：飛彈基地

(1)第1畫面：一出現就有個討厭的傢伙猛開槍，沒關係，站在原地，子彈一過來，跳一下就好了，此時，

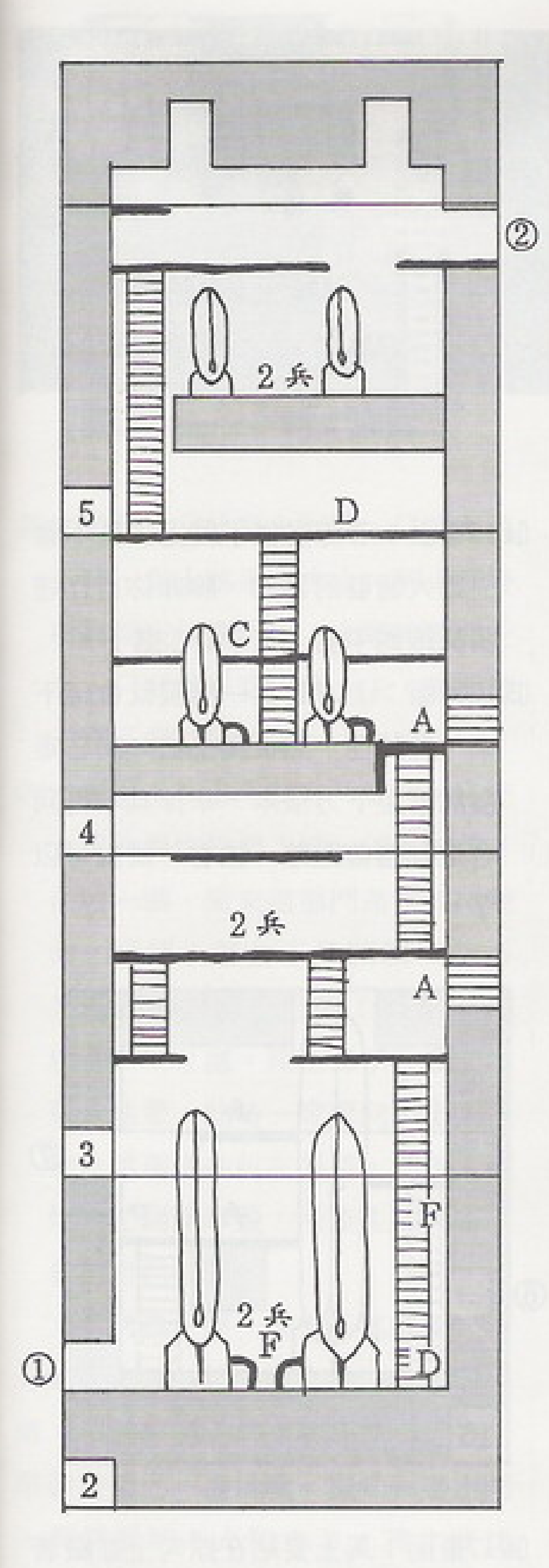


下方的兵會爬上來，正好，讓他們自相殘殺。往下跳到橫木上，再幹掉士兵後，往下跳，別怕，只要你跳到標「V」記號的柱子的右邊，火箭彈就不會發射了。

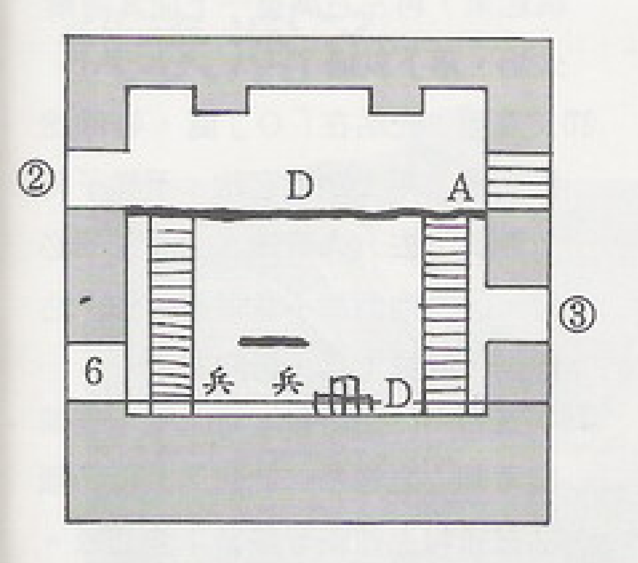
(2)第2畫面，：先幹掉兩個兵，再趴著爬過去，就能避過第一個火焰，然後，就要一步步接近火箭彈，到達一距離時，火箭彈會自動射上去（此時你很靠近火箭彈，但卻不會被射死，此距離請自行摸索）。接著，你要從梯子的最左側爬上去，這樣才不會被第二道火焰燒死。

地圖標示

S:起點
C:寶物
F:火焰
T:炸藥
:抓勾
E:機槍手
A:火箭發射器
B:子彈
D:引動性火箭
:輸送籃



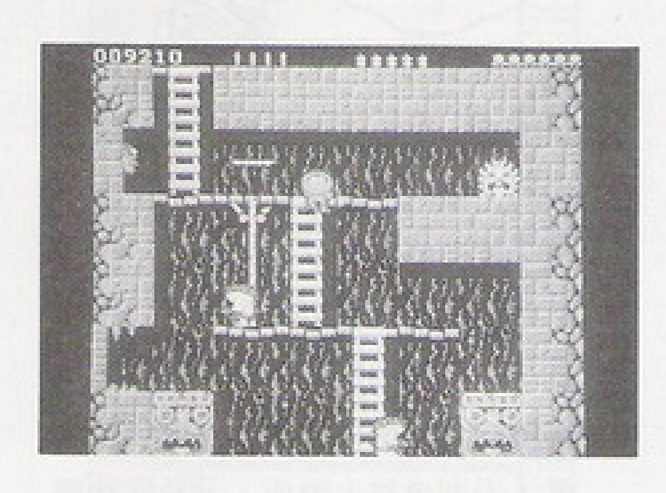
(3)第 3 畫面：此處的火箭發射器只有一發，只要爬上梯子「引誘」一下即可，不過，要小心上面有一個兵會爬下來。



(4)第 4 畫面：閃躲火箭發射器的方法，跟前面躲箭的方法相同，就是盡量將頭伸出，再趁機向左上跳，然後馬上趴下。

(5)第 6 畫面：一出現就趴下，然後向右爬，到某處時（自己觀察一下就知道了），火箭發射器會被你引動，等在那裡吧！下方的一個兵會爬上梯子，此時，就被火箭彈 SHOT DOWN！！好了，可以爬到梯子處了。放心，站起來吧，火箭不會發射了。爬下梯子，幹掉兵，再跳過那一顆引動性火箭（一定要用跳的），就一切搞定了。

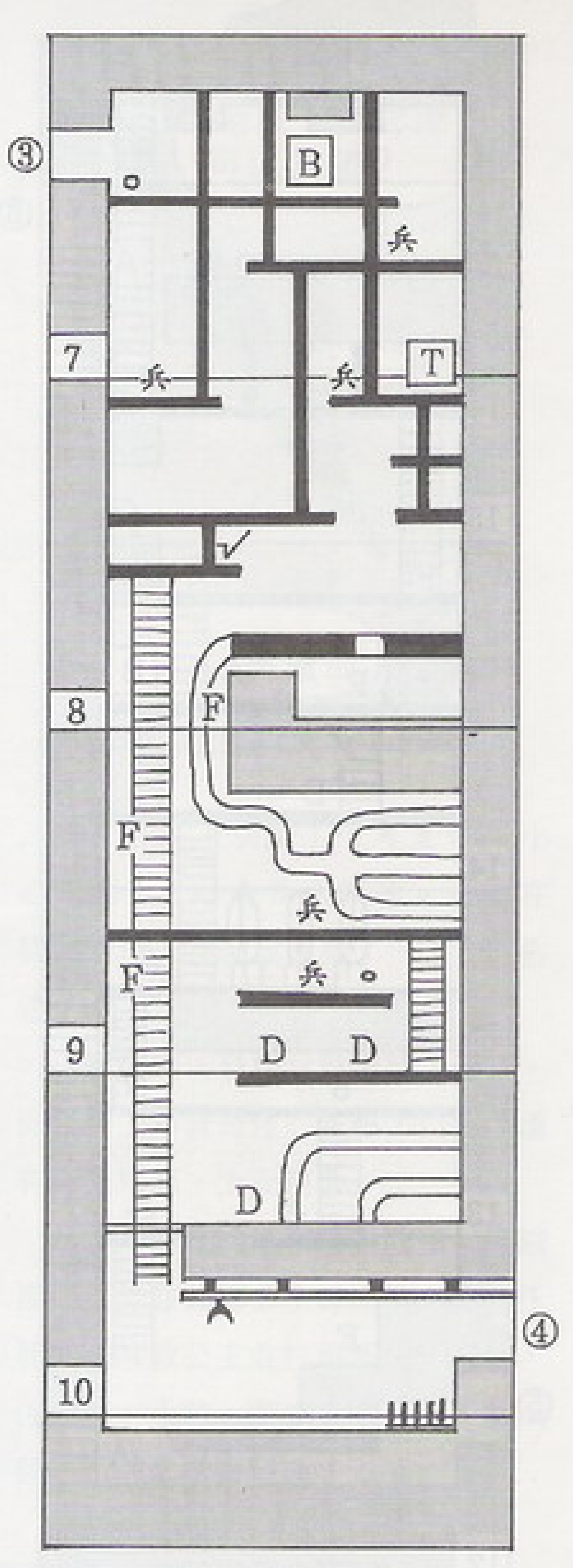
(5)第 7 畫面：先站在「O」處，可將上層的兵引落至下層（自行嘗試就了解了），然後看好空檔，趕快往下跳。



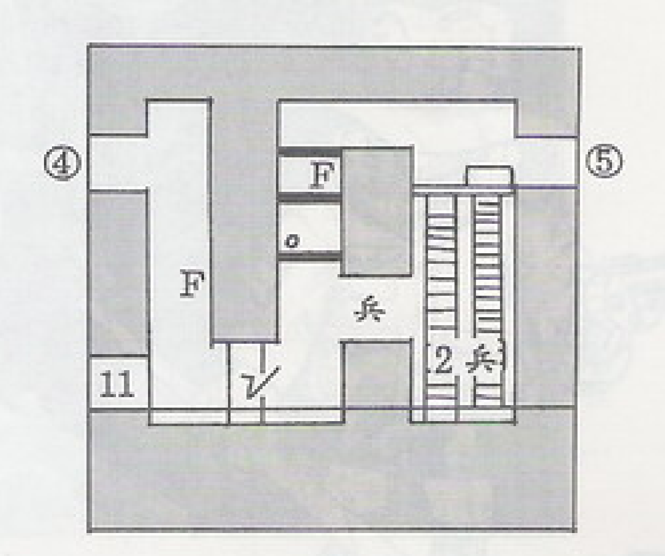
(7)由上跳至第 8 畫面時，一定要站在實心的管子上（圖中塗滿的部分），然後跳至「V」處，再從梯子的左側靠牆爬下，便可躲過火焰。

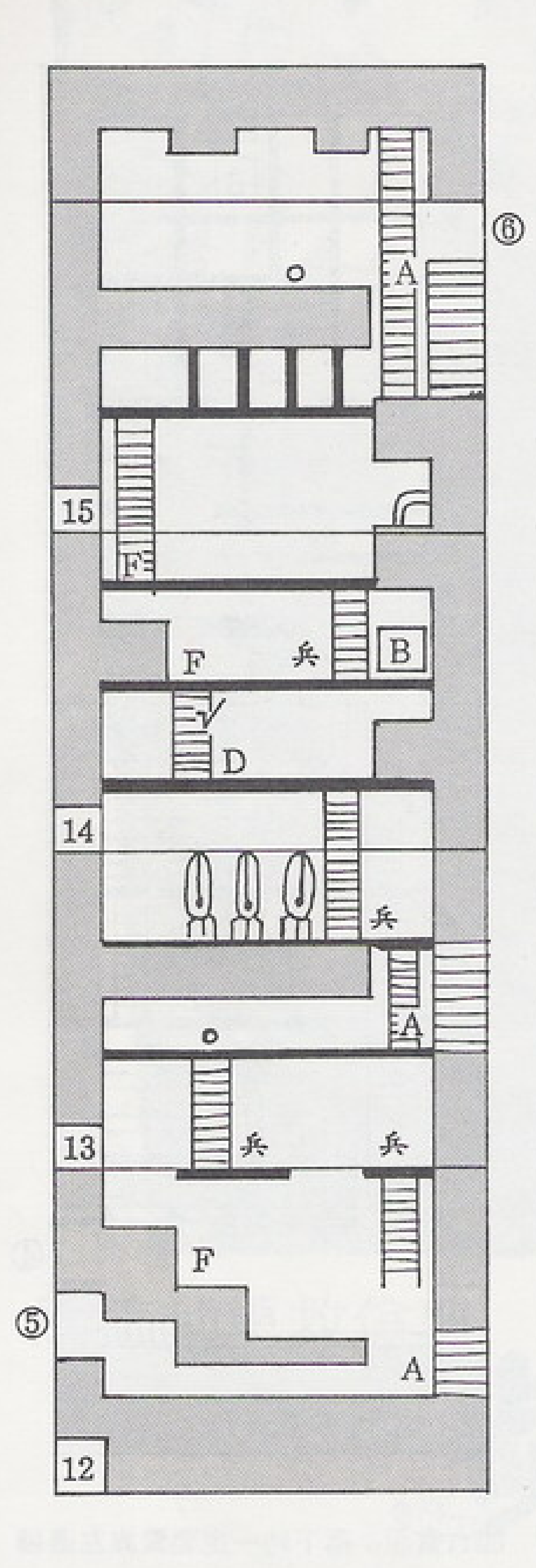
(8)一到達第 9 畫面，若你全身已下到第 8 畫面的火焰之下時，便可緊按 X 鍵，讓人物向右落，即可避過第一道火焰，用炸彈解決兵，再往下爬，跳至「O」處，宰掉兵，此時，千萬不要跳過去攀梯子，緊按 Z 鍵，讓人物自然向左掉下。

(9)到達第10畫面，會看到一個引動性火箭擺在那裡，不用它，直接從梯子下來，一落地，抓勾和輸送籃突然動了起來，小心！兩者皆不能碰，用跳躍即可通過。



⑽11畫面：落下時一定要緊靠左邊牆壁。落地後，馬上到「V」裝炸彈，因為有一個兵會跑過來。然後，向右走，先跳上石頭，再跳到「O」處，然後緊靠左側，直接跳上去就不會被火燒到。



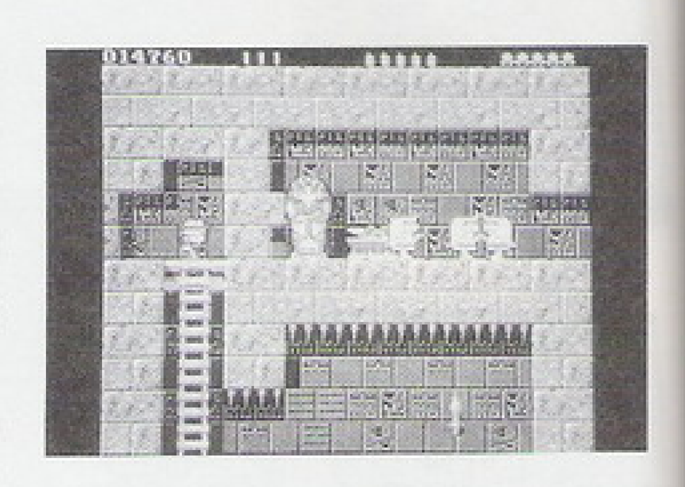


⑾12畫面：別急著走，先在窄道中等一會兒，此時，上面的兵會被引落，你再把他引至最下層，他被火箭射死了。好了，放心爬出去吧，別擔心，只要你一出窄道，火箭彈就停止發射了。

⑿13畫面：要小心火箭發射器，通過方法同前，不過這次一定要向左跳才能險險地避過。對了，到達「O」處後，不妨等一下再上去，因為上面的兵會下來，等他被射掉之後，再安心地通過。

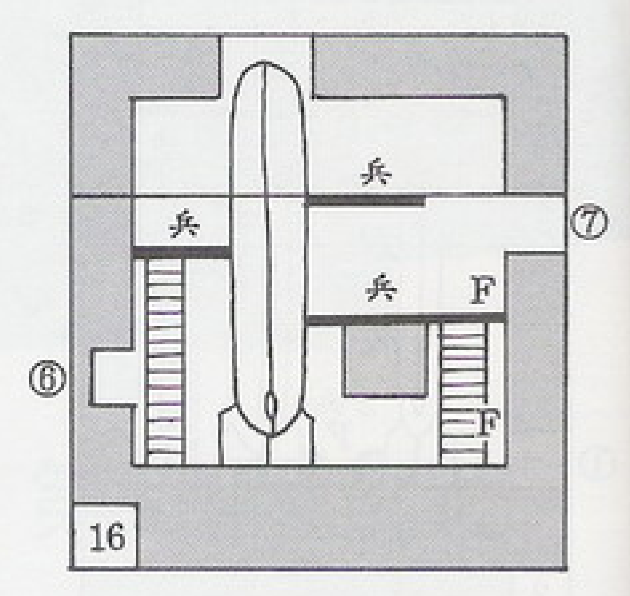


⒀14畫面：先跳上右邊的石頭，再直接跳上橫木（順便補充一下子彈），千萬別想由「V」處之梯子爬上。好了，現在可以從右邊的梯子上去了，然後向左走，快到梯子時，用跳的方式攀住梯子，不要走得太低，否則會被火燒死，至於從什麼地方可以攀住梯子又不會引出火焰呢？那只有自行試驗了。



⒁15畫面：若你從梯子爬上去是不會引動火箭發射器的，除非你自作聰明又跑到平台上（「O」處）。

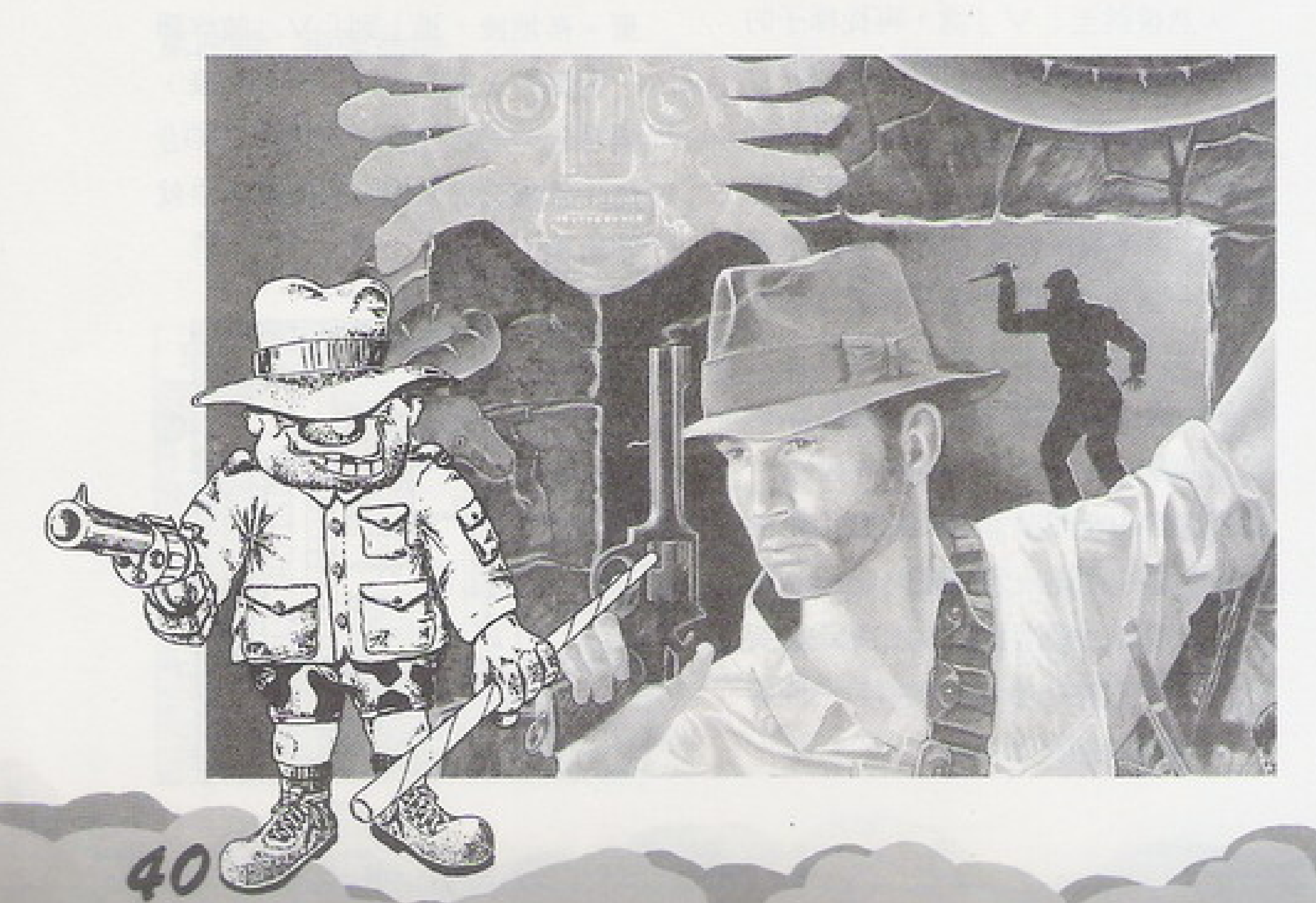
⒂16畫面：上方的兵一出現就會爬下來，幹掉他，然後爬上去，向右走自然落至下方橫木，宰掉兵，再向右走到適當距離，往右一跳就可以了。



⒃17畫面：馬上要站在抓勾上並跟著移動（中間有一段移動較快，要注意），如此才能通過下方的兩個引動性火箭（萬一你不幸落下，只有死路一條），等到達最右邊時，快跳起來，再左右調整一下使其遠離火焰，落下就過了。

⒄18畫面：先站在「O」處，等輸送籃一過，馬上跟著它跑，至梯子時，趕快下去，火箭彈、士兵都不必管，因為他們都不會傷害到你。站穩後，幹掉士兵，再向右走。

⒅19畫面：行徑路線頗難說明，故請參考圖上之標示。此畫面最後仍須站在抓勾上並跟著移動才能通過。





⒆20畫面：沒什麼大困難，只要在落下時，馬上跳過橫木上，那火箭發射器就沒什麼可怕，上頭的兩個士兵，只要看好空檔跳上去，賞他們一顆子彈就解決了。

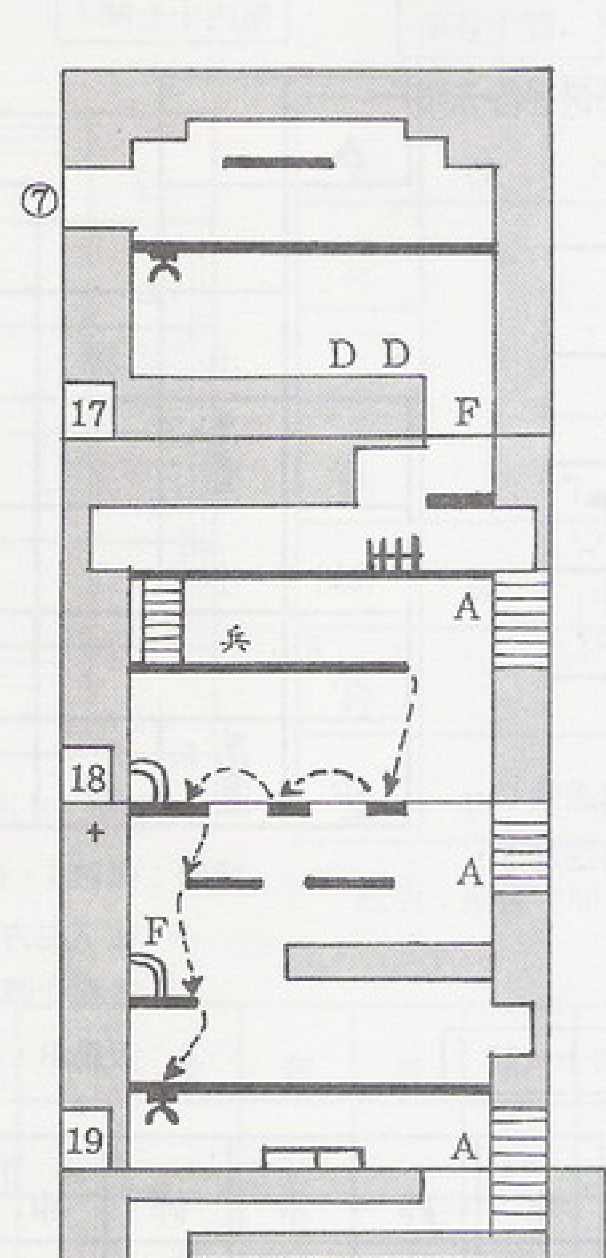
⒇21畫面：一出現就有一道門，好吧，用炸彈炸炸看！咦，怎麼無效？仔細一瞧，原來這扇門是電流控制的，怪怪！怎會不見開關？我馬蓋仙左右看看，哈哈！原來開關就在「V」處。爬上梯子，放顆炸彈，注意，此時一定要向右走讓人物自然落地並趴在原處，不然，等炸彈把開關炸毀，所產生的火花，會把自己殺死。

突然轟一聲，震得天搖地動，日月無光，等一切平靜之後，我抬頭一看，門已打開，馬上起身朝門走去，準備接受另一個挑戰，誰知一走出門，竟然看到老皮和喬治，我才恍然大悟，我馬蓋仙已完成任務解救倫敦了。

正高興間，忽然覺得奇怪，老皮他們為什麼知道出口？一回頭，果然看見兩個人詭異的笑容，接著老皮說：

「馬蓋仙，恭喜你通過測驗，這證明你確有能力出這次的任務！！」

「老皮，你怎麼可以這樣？我的假期……」





「好了，別說了…馬蓋仙，小心後面！！」喬治大叫著。而就在我回頭時，後腦重重挨了一記，就昏迷了。

醒來時，發現我竟被關了起來，而且身上穿著奇怪的衣服，口袋中還有一張紙條，上面寫著：

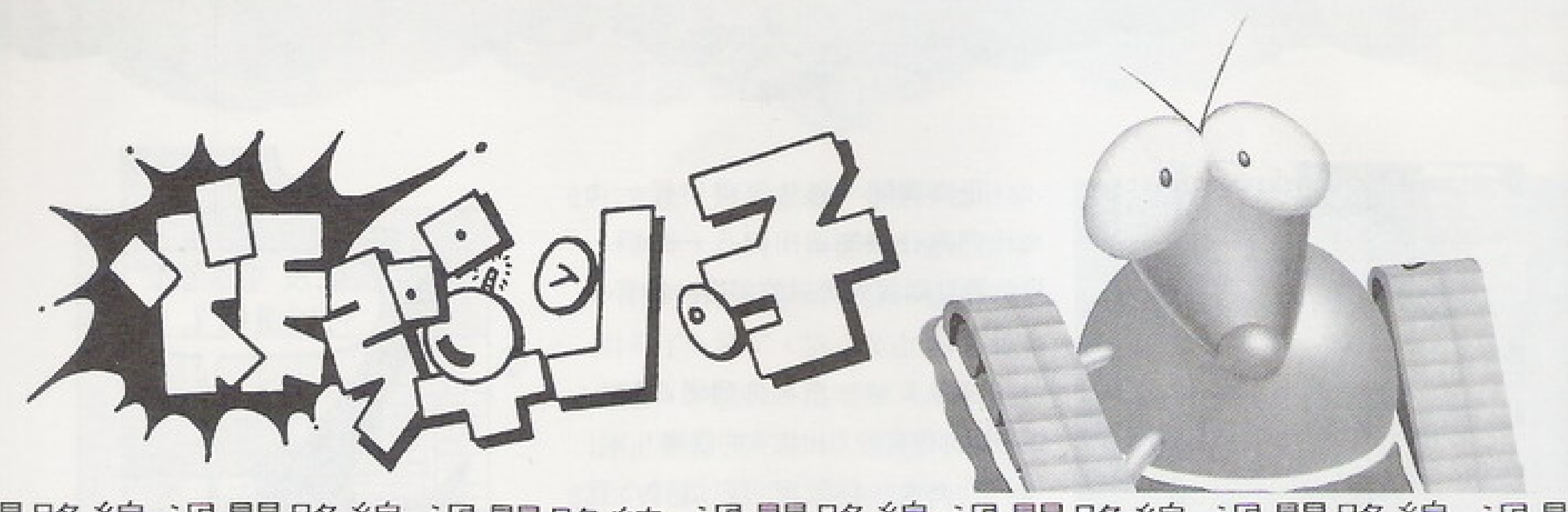
「你所在的國家發生政變，叛賊篡了王位並強逼公主嫁給他，你的任務就是解救公主並打倒叛賊，記住，你只有一小時，若你失敗，英、美兩個的石油供應會短缺！！」



這回該看我表演了

老皮，你給我記住，我會回來找你算帳的

天啊！老皮竟設計我來當波斯王子，好，老皮，你給我記住，我一定會回來找你算帳的，一定會……。



過關路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關路線-過關路線

第四十六關：

過關路線

F		D	E	
大 2	中	(碎)冰	地	
	▲	冰	地 3 (小)	
	碎	冰		C
中	A	冰	B	冰 1 (中)

說明：▲表示起點，★表示終點

扳動 A，B，爆破 1，進入傳送站 C，

扳動 D，E，爆破 2，進入傳送站 F，

爆破 3。

第四十七關：

▲				碎	冰	冰	
			小	冰		大	
	小 1	碎	冰	小			中
碎						小	2A
(冰)	小 6		碎	地	小		
小 5					小	冰	碎
中	B	變 4	碎	小 3	小		

說明：爆破 1，往右走，將小炸彈移至 A，爆破 2，

往下左方走，爆破 3，

待變化彈變最小，爆破 4，

扳動 B，爆破 5，注意巡曳彈，爆破 6。

第四十八關：

▲		車 A	碎	車 C	碎	車 D		車 E
大 6		小 1		小 3		小 5		
		地	碎	地		地	冰	小 7
小				(碎)				
		小 2	B			大		小
碎								
		碎		地 4	F	變 8		

說明：引爆 1，啓動爆破車 A 去爆破 2，再自己走去扳動 B，走上去爆破 3，啓動爆破車 C 去爆破 4，

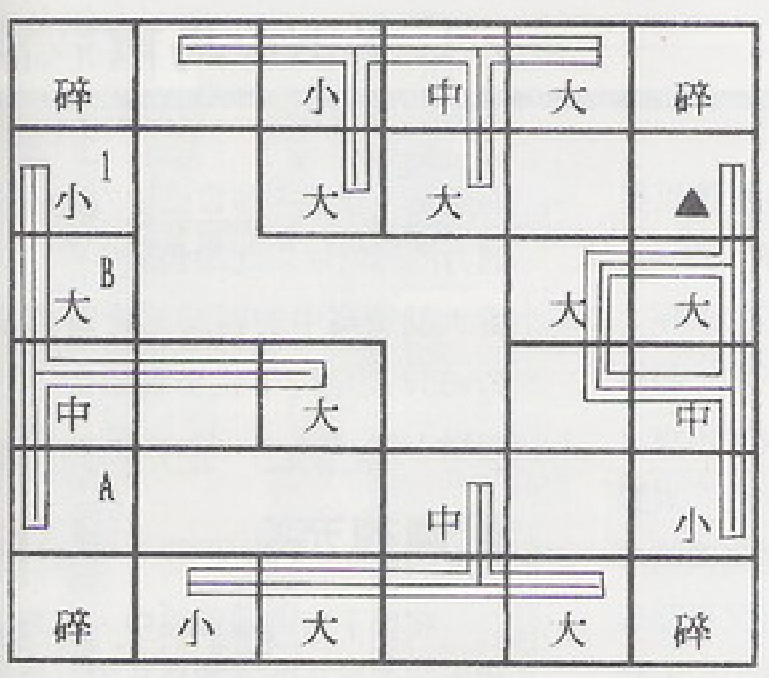
走去爆破 5，啓動爆破車 D 去扳動 B（兩次），再運用爆破車去爆破左上方的 6，

走去爆破 7，啓動爆破車 E 到 F 處待變化彈將變最大時，即刻將爆破車 E 移到 8。

過關路線(五)

／Devil & 長山風

第四十九關：



說明：將大炸彈移到 A，中炸彈移到 B，爆破 1。

第五十關：

★	冰	冰	冰			
冰					碎	
小[3]			冰	冰		
地				冰	碎	冰
	碎	小[1]	地			冰
碎						冰
▲	碎	地	小[2]	冰	冰	

說明：把握時間，儘快爆破 1，2，接著爆破 3。

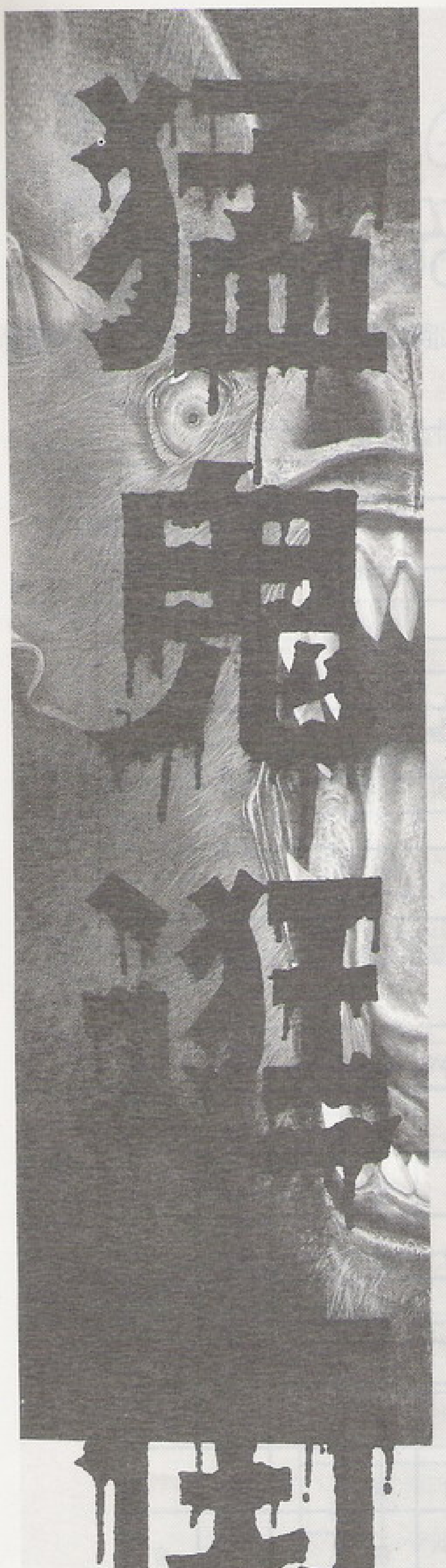
第五十一關：

音	▲		音			音	音	音		音		音	音
	音	音	音		音		音		音		音		音
	音	音	音			音	音		音		音		音
	音	音	音		音		音		音	音	音		音
音			音			音	音		音	音	音		音

接下面 ↓

	音		音	音			音				音			音
	音		音		音	音	音		音	音	音		音	
	音		音	音		音	音			音	音			音[2]
	音		音	音	音		音		音	音	音		小[1]	
音		音	音			音	音				音		地	

說明：爆破 1，2。



猛鬼逛街

後半攻略

／C.Y.R&馬爾寇溫

自從在六月號的第十五期軟體世界雜誌發現了溫松淋先生的大作——「猛鬼逛街前半攻略」，不禁大呼：「英雄所見略同也。」當下連忙將數月前「破關」的一些資料找了出來，準備公諸於世，以饗讀者。而「破關容易，寫攻略難」，為了達到與前半攻略一般的詳盡，於是只得又從頭玩了一遍，但終究遺漏了一些「以前到過，現在卻不得其門而入」的區域。所幸的是，這些部分對消滅 Freddy 並無太大助益。讀者們若是不信，就一起跟我來吧！

概　說：

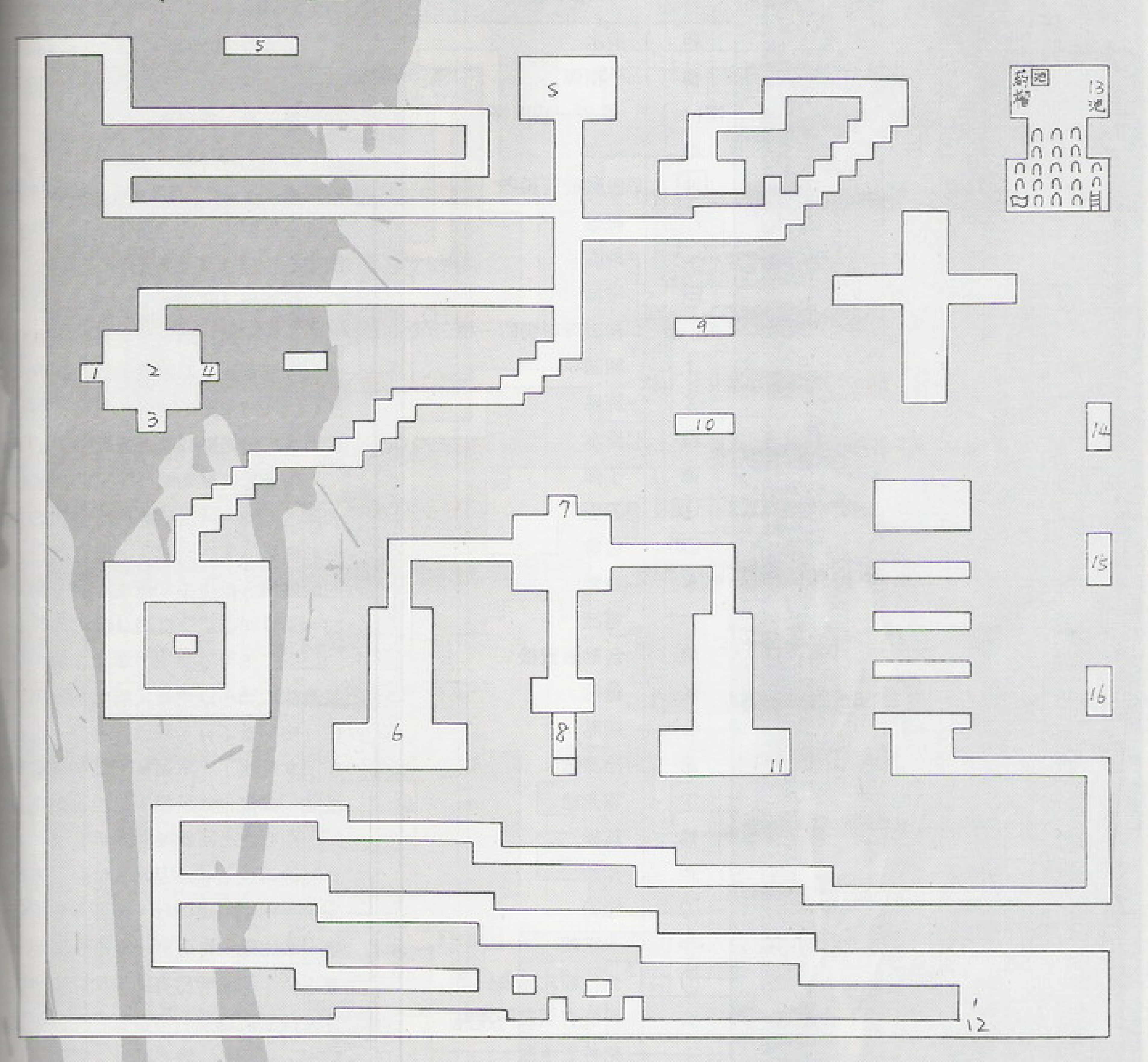
猛鬼逛街之所以迷人，在於隨時預料不到的機關、物品與怪物，尤其是 Freddy 的突然出現更能使你由椅子上跳了起來，一顆心臟也差點蹦了出去。美中不足的是，這個遊戲的超高難度與非 Freddy 影迷對此遊戲並不感興趣，本攻略即是為彌補此缺憾而產生。想要考驗自己智力、耐力、體力的讀者就以此遊戲來牛刀小試一番！就讀高中的朋友，更別忘了向 Freddy 誇耀一下「排列組合」的功力哦！

配備補充：

在接下來的冒險途中，你將獲得威力強大無比的冷凍槍及電光槍，其中冷凍槍可撲滅沿途火焰，讓你「快快樂樂的出門，平平安安的回家」。鬼魂、骷髏人、黃蜂怪只需一槍即可解決，蝸牛怪與沿途不時出現的 Freddy，則需兩槍才可使其消失。不過值得注意的是，使用上述武器的耗電量頗大，因此一路上不可放過電池。冷凍槍一次需兩個電池，而電光槍更達四個之多！值得注意的是：在狹窄的通道中使用槍械時一定要看準目標，否則只有看著生命力與彈藥、電池同時消失的份兒了！



第六層 LEVEL 6



第六層：

僅補充如何到達樓梯出口處的傳送路徑，請參照地圖。

2 ON	9 ON	10 OFF
1→16	16→10	10→2
3→14	14→13	11→2
4→15	15→9	9→2

2 OFF	9 OFF	10 OFF
1→14	14→12	11→2
3→15	15→9	9→2
4→16	16→10	10→2

2 ON	9 ON	10 ON
1→16	16→10	10→2
3→14	14→7	11→2
4→15	15→9	9→2

2 OFF	9 ON	10 OFF
1→14	14→7	11→2
3→15	15→9	9→2
4→16	16→10	10→2

2 ON	9 OFF	10 ON
1→16	16→10	10→2
3→14	14→5	11→2
4→15	15→9	9→2

2 OFF	9 ON	10 ON
1→14	14→7	11→2
3→15	15→9	9→2
4→16	16→10	10→2

2 ON,	9 OFF	10 OFF
1→16	16→10	10→2
3→14	14→12	11→2
4→15	15→9	9→2

2 OFF	9 OFF	10 ON
1→14	14→9	11→2
3→15	15→9	9→2
4→16	16→10	10→2



葯	藥水
榴	手榴彈
榴(×)	爆 表一觸即爆
池	電池
池(框)	表藏於寶箱內
∩	磁鐵
(地圖符號)	地圖
(樓梯符號)	樓梯
◠ ＋	皆表障礙物的一種
r	開關
X	旋風
聖	聖水
彈	子彈
⋓	刀山
(咖啡杯符號)	咖啡
$	錢幣
~~	電流
機	自動販賣機
K	鑰匙
S	起點
冷	冷凍槍
T	電光槍
棒	球棒
斧	斧頭
刀	短刀
(十字架符號)	十字架
(!)	表行經此處會受傷
☆	可能有朋友的地點
I	犧牲者遺骸
套	Freddy 的手套
(帽子符號)	Freddy 的帽子
F	火焰
鬼	Freddy
骷	骷髏人
蝸	蝸牛怪
G	步槍
羊	羊頭守護者
數字	表傳送點、被傳送點或開關所在處……等等

第七層：

首先你將獲得指示：You will need a lantern in this level. 燈籠在這層可是大有用處！

由23可傳送到 8，此處開關千萬不可輕舉妄動，因為 Freddy 會隨著鬼魂一同襲來。就算將他擊退，朋友的生命力也會減少！

接著扳下開關 7，可關閉販賣機前的電流。買支鑰匙吧！待會兒就用得到。回到出發點附近的28，扳下開關可使39的傳送點消失。否則將被傳送至46，傳送點42就永遠到不了了！

用鑰匙打開29的門，直奔42，由42傳送至38，再由40傳送至密室的16（37會將你傳送回42），密室內另有一販賣機。接著由20傳送至另一密室33。開關36有助於打開21處的牆壁。

對了！可不要忘了拿冷凍槍，這是最佳武器，既消暑又解熱！什麼？你什麼都看不見？我敢打賭你一定是忘了拿燈籠了！不過有了這麼詳盡的地圖，其實也無所謂。你說是嗎？

由41傳送回22後再重新出發。44會將你傳送至46，因此欲得44上方的聖水，則須繞道而行。走進最右的走道，49的壁上有這麼一段奇怪文字：夏之室中的溫暖將有助於秋之室中的你。什麼玩意兒？不管它，先扳下開關50，解除35的牆壁再說。同時，你也被被傳送到了43。

走進右方第二條走道，在這裏要小心鬼魂的侵襲。走到32，扳下開關，將27打開。接著扳下開關24，解除34的牆壁。再到上方扳下開關30以打開45。在扳下47打開26牆壁時，要小心別踩進傳送點48，否則將被傳送至22，那就真是「八千里路鬼和怪」了！

26左方室中有支鑰匙，不過取此鑰匙得通過遍地荊棘的室內，生命力消耗不少。是不是後悔剛才沒多買支

第七層 LEVEL 7

鑰匙呢？走至25，赫然出現了一道門，打開它，向左走進一個詭異的地方，名喚「四季之室」。

扳下開關15、9、13、14三處的牆壁消失，而19則封閉。走進下方的「夏之室」，扳下開關10，這將使「秋之室」中5處的力場消失，也就是49壁上那段怪異文字的解釋。

往左走，向下方的秘室走去，這裏是 Freddy 手中犧牲者安息之所，不過地上的屍體碰不得，有損健康。扳下開關2、3可打開4，但骷髏人亦將蜂擁而至。

4下方的秘室中「礦產」不算豐富，因此打不打開4就全看你自己了！向上走進一個大秘室。咦？怎麼又停電了？抱歉，看看地圖吧！在這裏要是沒有燈籠的話，包管你怎麼死的都不知道。

繼續走到18時，但聞一聲轟然巨



響，菱形的秘室居然被封閉了，同時人也被傳送到12。怎麼辦呢？ 6處有個開關，扳扳看吧！哇嗦！竟然沒用！莫非是程式出了 bug？此時看著旋風旁犧牲者的排列，突然一絲異樣閃過腦海，當真是天雷勾動地火，一發不可收拾！趕忙將位於四個角落的聖水搬放至旋風與犧牲者間的四空位，再扳下關關 6，這一回可有效了，旋風消失而出現了樓梯。

且慢！在下樓之前，還有解救同伴的要務，此時11、17都已打開，若你有在第七層的同伴，當可救他們脫險。對了！到 1 處看看吧！此處是教母的秘密神廟，走至 1 可使你的生命力再增加一段呢！

第八層：

一開始須小心地按著 1 → 5，4 →9，10→13，14→12，11→21，19 →22，20→25，24 → 26，28→31進行，否則到處遍布的傳送點 8 會將你傳送回起點處。

通過41時，你將接收到「你已破壞了看不見的『超級原子熱線槍』」（？），接著47可助你跳過許多障礙，直達59。扳下開關39，則40應聲而開。在這層裏面到處都是門，因此足夠的鑰匙與適當的選擇是必要的。

尋找自動販賣機吧！忘了告訴你，從第七層開始，有些販賣機就開始「不老實」了！有的會「吃錢」，有的是「掛羊頭賣狗肉」，此話一點不假！遇到這樣的機器，只有看看你今天的 luck 值高不高了！

35處有個力場，但抱歉的是，迄今我尚未回憶起解除力場的方法。若有朋友在本層中，可向左走向星號處一探究竟。走至27後，29隨即關閉。碰觸販賣機旁的23雖然會引起爆炸，但卻是打開29的不二法門。





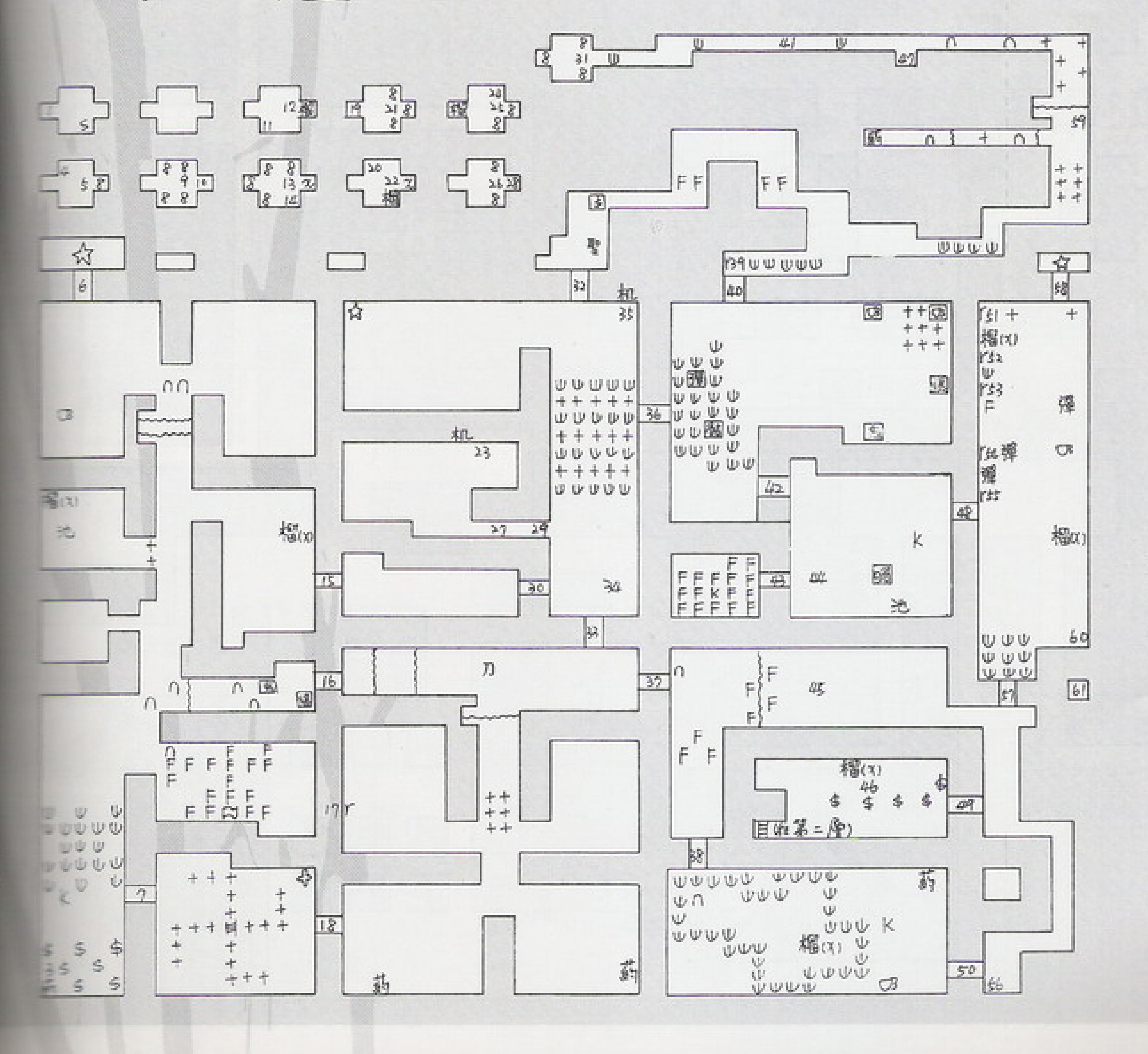
買足了鑰匙，一路來到 2 處，可傳送至45。若鑰匙不夠，則可由56回到 3 再重頭來過。打開57即進入本層的控制室。扳下51可使61的盾牌傳送至60。你說該不該拿呢？開關52千萬碰觸不得，否則一切「恢復原狀」。這是什麼意思呢？就是你在本層中開過的門，救過的朋友，隨著你這一扳，全「物歸原主」去了！

扳下54會使上方的火焰消失並同時出現電池，另外43左方的房間也成為附圖中的情況。開關55則打開48並招來 Freddy 的攻擊。進入左室打開43後，44才成為一個傳送點，可傳往34。58上方的小房間中若有你的朋友，可不要忘了救他出來。

還記得溫松淋先生「看得見但卻進不去」的第二層部分嗎？本層中有個往第二層的梯子正是通往彼處，當然，若有朋友在第二層才值得下去！從第二層上來後出現在46，再往通向第九層的樓梯前進吧！樓梯附近有支十字架，「非常非常的重要」！記住這句話。

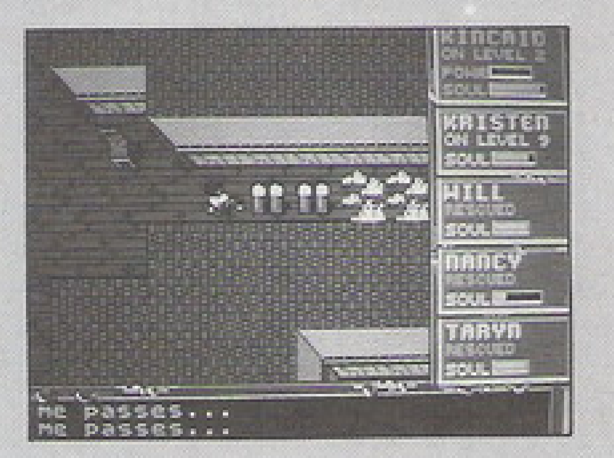
不驚死欸呷摑來

第八層 LEVEL 8



第二層（補遺）：

走到1處可打開2、3。朋友是一定要救，但 Freddy 的帽子拿不拿呢？嘿！嘿！嘿！



第九層：

這層的傳送點實在有夠多。在18處你身上的鑰匙會全部被取走，只得拾起右邊的鑰匙打開23。21可將你傳送至8，但14會使你回到22。走到9處，10處的牆壁自動消失。

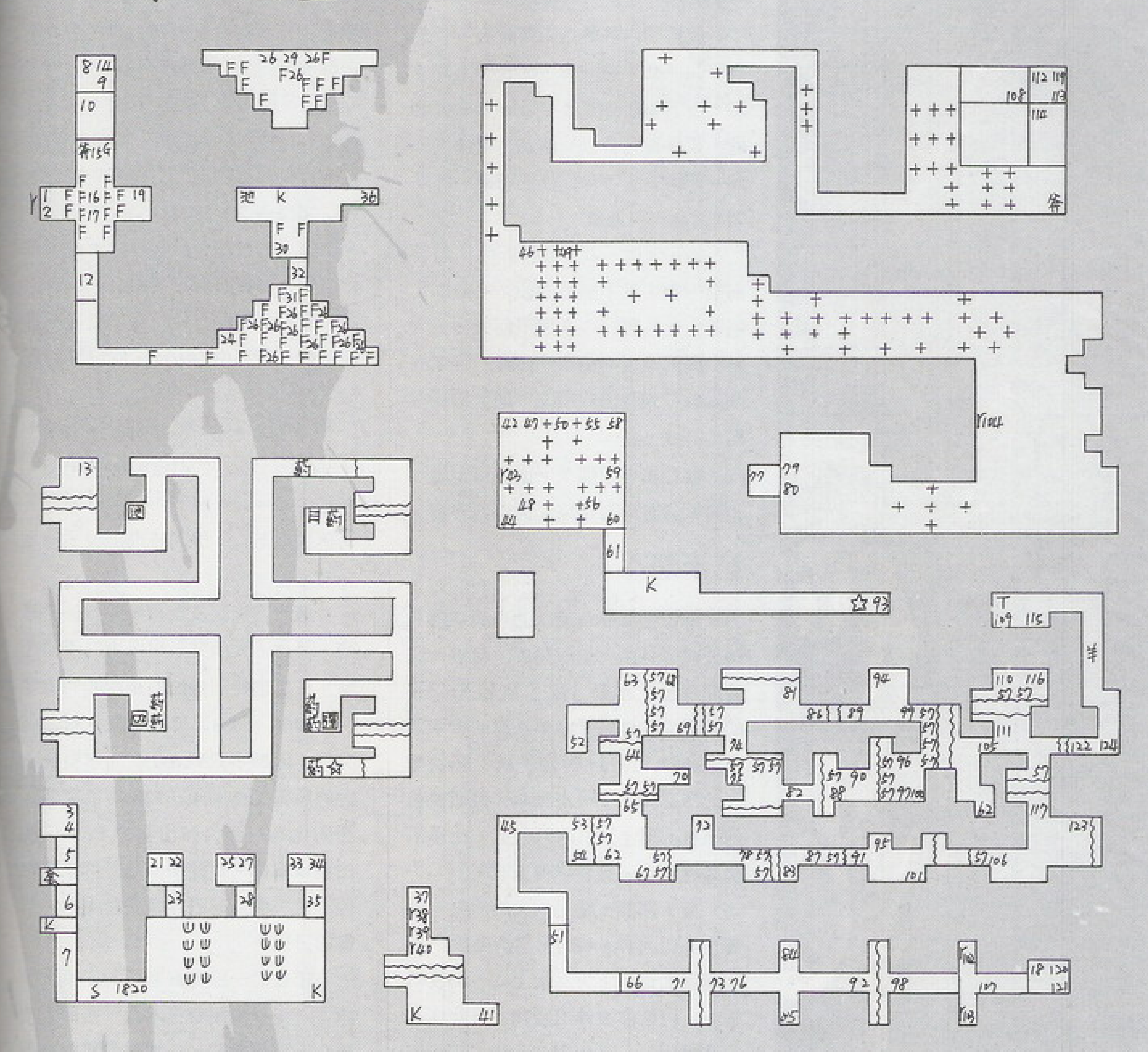
此室內的傳送點功能為：16→2，19→17，1→15，11則使12消失。接著的一片火海中，24可傳送你至29，但為數眾多的26又可讓你回到24。

過關的方法是勇往直前，只要是未標示26的火焰一經碰觸皆會消失。切記！不可使用冷凍槍滅火，否則將找不到正確路徑。走到31，則32霍然而開。扳下30會使上方的火焰消失。別忘了拿了鑰匙之後再由36傳回20。

恭喜！你已通過了第一關考驗！打開第二道門，可由25→118，但120會將你傳回27。121則可打開107。扳下103，再扳84、85，由76回98，接

第二層 LEVEL 2

第九層 LEVEL 9



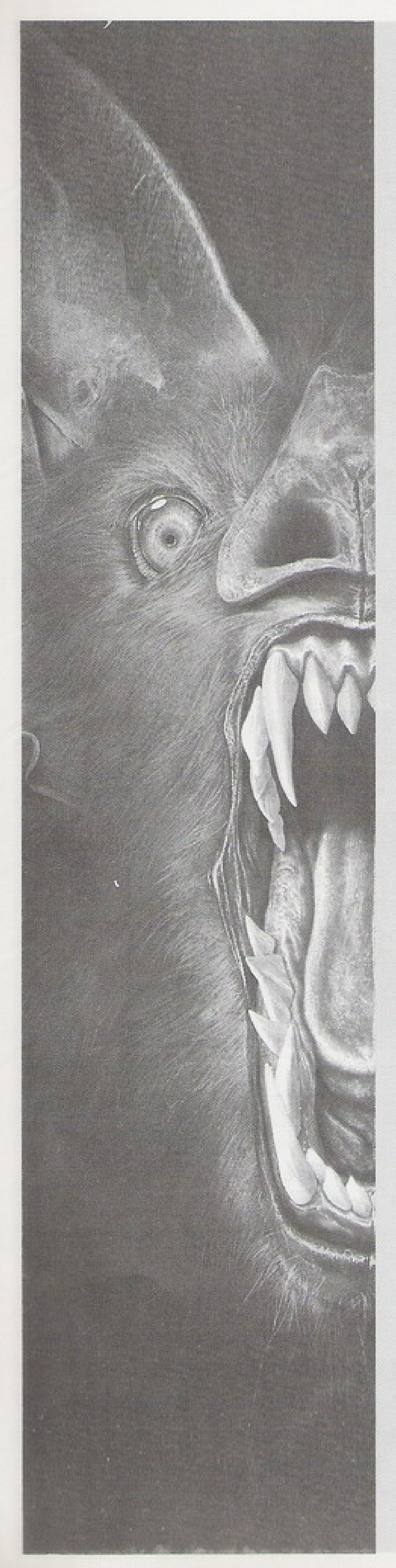
著扳下102、103，則76會將你傳至71。此時要回頭亦無方法，因為73會將你傳回71。走到66，出現51通道。

接下來的一段，是對你記憶力與耐心的最大挑戰，稍一不慎，就會由57被傳回45。正確路徑是：54→90，88→78，72→63，52→67，65→123，106→105，111→83，87→69，68→94，99→75，82→91，101→81，74→96，97→70，64→110，116→124，沿途其他傳送點功能則是：62→53，117→78，89→123，95→67，86→69，100→75，122為力場。

好不容易通過了124，卻見一羊頭守護者擋住去路，不由分說，兩三下將它解決。可別踏上115，否則傳回53，你只好重頭再來了！由109傳送至37，底下有三個開關。扳錯開關會被傳回124再與羊頭守護者決鬥。39才是正確抉擇，並同時將下方的電流關閉。

還是老話一句：由41傳回20前，別忘了拿鑰匙。在進入第三道考驗前，建議你到第八層買兩顆手榴彈，否則……進入35後，由33→112，同樣的，119會使你被傳回34，而113則可開啟108、114。

通過重重障礙，到達46時，會使49處的障礙物消失。再走往最裏面，將手榴彈安置在79、80兩處，輕輕扳



下104，則見原來的79、80處炸出了一個大洞。走到77可傳送至42。

此房間內各傳送點用途為：47→44，59→42，48→58，55→60，56→50，扳下43則61處出現通道。拿了鑰匙，或許還可救回一朋友，再由93→20。若這三個考驗你都已通過，那麼7處就會出現通道。

到了4處，教母會告訴你，若再向前一步，就不能再回頭，心一橫，唱著「七匹狼」：永遠不回頭……大踏步向前邁進。由3→13後，若你尚在本層有未救出的朋友，則可按圖索驥地尋找一番。

看到樓梯了嗎？下面是第十層，也是本遊戲中最奇怪、最難的一層。

第十層：

你正位於一時鐘狀的巨大室內，時針與分針由火焰所構成，每隔一段時間還會「轉動」呢！拾起 Freddy 的帽子（若你忘了拿第八層的十字架，則將遭 Freddy 的帽子或手套攻擊，此命必休！），走到44，但卻被傳送至41。再走到51的刀山上，此舉不但毫髮無傷，且將你傳至42。

扳下開關，使44的火焰消失，接著由43傳回47。44的火焰消失後，即可通過而走到下方。扳上49、50後再扳48，可使你被傳送至19。但若你是一陣亂扳，一旦出現48、49、50皆向上的情況，地面就會出現一排刀山，離開後又隨即消失。

傳送至19後，可利用身邊的武器或帶有攻擊性的特殊能力挖掘牆壁（有些地方例外），接著將 Freddy 的帽子放置於38後向外離開，你將被傳回起點。

向右方販賣機處走去，可看見有如數字5的火焰排列？若時鐘並未指著兩點，則將64、65扳成皆向上的狀態，這時出現2字形的火焰，傳送點68也隨之出現。經由68可傳送至53。

等一下！可別忘了拿 Freddy 的手套！將手套放置於70，其大略情形，與38相同，（64向下、65向上出現「3」，64向上、65向下出現「4」，64、65皆向下則出現「5」）再度回到起點，這次向下方再探個究竟。

由62→58，將54、55扳成54向下、55向上的情況，61才將你傳送至67（若54、55皆向下，則由61→59）。扳下開關，可使你待會兒不會從66被傳回56。接著由右方69處的旋風回到57。

再由62→58，將開關扳為54向上、55向下，此時的61會將你傳至63，接著由60→71。扳下73會出現火焰，可傳送你至74，但同時也出現了一堆怪物。

進入這條狹長走道後要做什麼事情，我也不大清楚，只得由75傳回起點。在這裏特別提醒的是時間的重要。例如64、65的部分就須在5點之前完成（因數字只到5）。而連同待會兒的所有工作則須在12點以前完成，否則化為一條大蛇出現的 Freddy 將出現攻擊你。更要命的是，你永遠打他不死，而只有眼睜睜看著生命力耗盡的分兒。

接著的一段是最麻煩的一段，請讀者一步一步照著指示做，否則若走錯路、扳錯機關，一切努力將前功盡棄，想再達成目標，可真是前途茫茫！

走至36，則34消失，但到了25後34又出現。扳下10，則9消失，接著扳下8使24消失。扳下7後，螢幕出現指示：建立南北向牆並使東西向的牆消失後，再回到此地。啥米意思？繞逆時針方向來到23，扳下開關可使11消失。

接著由22→39，此時發現36出現了開關，扳下開關，則6應聲消失。扳下12使24關閉後，再由22回到39。

接著扳下36使6關閉。再扳兩次12使26關閉並由22→39。

走到37後，35消失，而到了27，則35又出現。再由22→39，此時37出現了開關，扳下開關使5消失，接著扳1使28消失後，由12走到27，則20消失（若由27走到12則20出現）。

接著的步驟是：扳下29使13消失，最後由22→39。扳下36，進入後再由10走到25，使21出現。再由22→39，扳下37，進入後扳下31使16、17間的牆壁消失。由25走到10，使21 消失。

接著的步驟則為：扳下17使15消失，扳下18使32消失、扳下12使26消失，扳下10使9消失，由10走到25使21出現，從25經32、18以順時針方向到達12（以免破壞「格局」），由12走至27使20出現，再依剛才的順時針路徑由32經32、18走至7。

扳下開關之前，請對照圖形是否如附圖。若是，則扳下開關後將被傳送至33。將十字架放在4處，並拿走一聖水離開後就再度回到睽違已久的起點。

至上方扳下46（若任務未完成則扳不動）以傳至40，將可用資源搜刮一空後走至45，此時教母告訴你：救了幾個朋友就能擁有幾分力量。你是否曾因所有朋友都歸西後卻仍未Game Over而沾沾自喜？在這裏就可看出你的功力高低了。

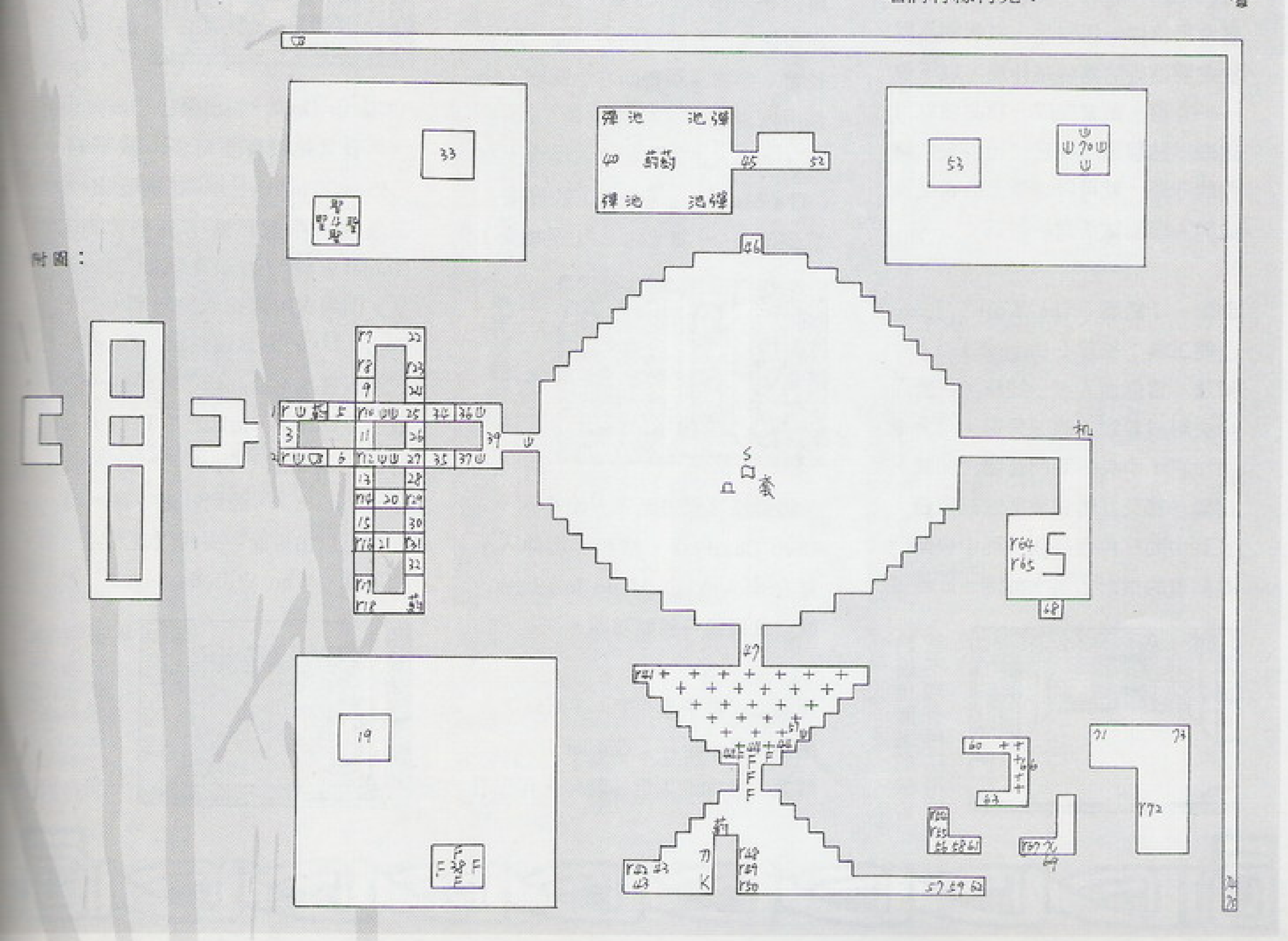
踏上52，也就是劃「×」處後，你將被傳送至起點與鬼面蛇身的Freddy進行最後大決戰。偷偷告訴你一個秘密：若使用特殊能力需67次才可消滅 Freddy。祝你好運！

後　記：

「邪不勝正」適用於現在的你嗎？在我消滅了 Freddy 後，只見 Freddy 那著名的鬼屋矗立眼前，耳邊並傳來一陣單調的 PC 音樂。教母提醒我：沒人知道 Freddy 何時會再回來，只有好好地守護著這條曾經腥風血雨的街道。

正當我被感動得一塌糊塗、痛哭流涕，而欲聆聽進一步指示時，卻不料一碰鍵盤，卻跳回了 DOS 了！天啊！好爛的結局！不過原作者能在兩張磁片裏，寫出這麼多的腦力激盪，我們就不要太苛責他了！你說是嗎？咱們有緣再見！

第十層　LEVEL 10

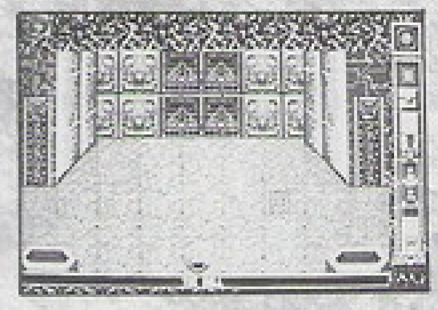


異形神殿 攻略（上）

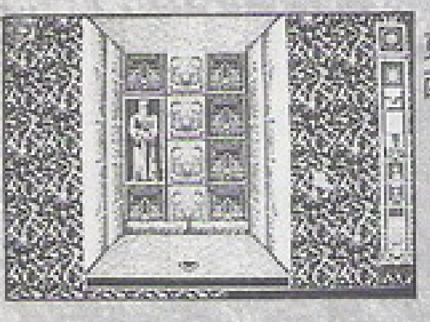
／Lord Jean

各位玩家好，我是Lord Jean。大家或許會奇怪，我為什麼撈過界跑來玩冒險遊戲呢？因為異形神殿是我所看過最詭異、最匪夷所思的遊戲了。不論是故事，操作方式都獨樹一格。還有一點…呃…先不談這些，我們趕快進入正題吧！一進入遊戲，你首先要面對5項嚴苛測驗。只要一個步驟錯誤，主角可就死於非命啦！一開始，測驗使者會扔給你一個物品，這個物品就決定要進行的測驗是什麼，以下會一一介紹。每當完成一項測驗就可以取得骷髏頭，將它交給中央大廳內的守衛，就可以將手上的物品換成另一項測試所需的工具。

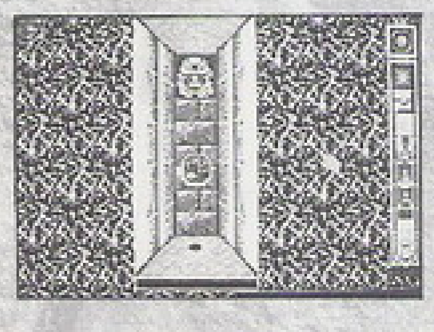
測驗一：詭牆（The Wall）
所需工具：匕首（Dagger）
解法：當你進入這一關時，在畫面中央可以看到三個三角形。用游標去按它，中央的閘門會隨之開關。你要一直交互嘗試按那些三角鈕，直到中間三角鈕亮起，而中央閘門是關著的情形出現。如圖。此時就


詭牆地面上的按鈕不知有何功用

剛可以打開右側或左側的小門進入異教徒的墓穴（Infidel's Tomb）。

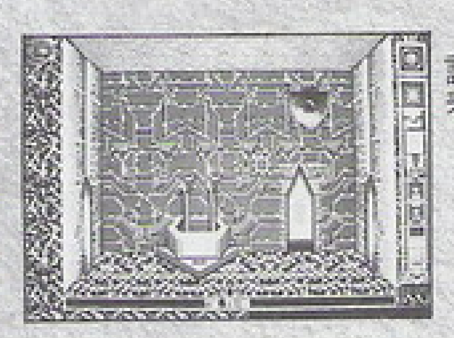

異教徒的墓穴，雕像上有槽孔，似乎要插入某些東西。

爬上台階（將游標移到Step處，按鈕，選Climb On指令）將匕首插入槽孔（將游標移到物品欄匕首上，按鈕，選Put In指令，再將游標移到槽孔Slot處，按鈕），這會使整面牆翻轉到另一面。取回匕首（游標移到畫面右上圓球，按鈕，指到匕首，按鈕，選Take指令）。進入走道，如進入中央大廳（The Master's Orbit）就重來，直到進入一小室（約1／15的機會）

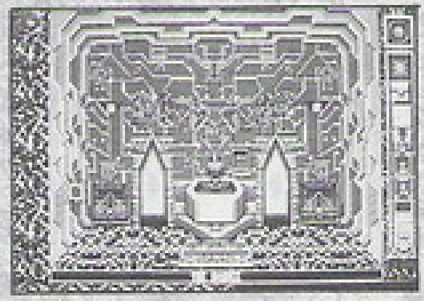

藏有骷髏頭的小室。

。將游標移到畫面下方的小洞（A Deep Cavity），按鈕，選伸入手臂（Stick Your Hand In）指令，就可拿到第一個骷髏頭。

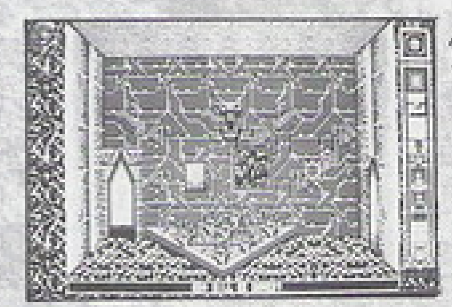
測驗二：雙子星（The Twins）
所需工具：金杯（Goblet）
解法：當你進入這一關時，可以看到兩個蛇頭，先不理它，進入隔壁


兩個可張開的蛇頭，灌水進去試試看。

房（The Source）。可以看到一個蛇頭泉（Fountain），先爬上去

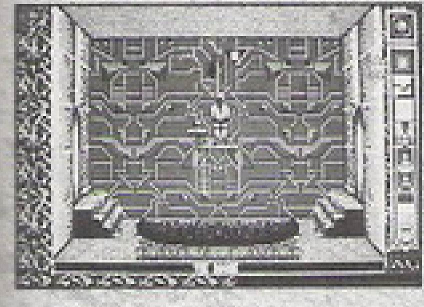

蛇頭泉！啊…新鮮的泉水。

（Climb On），再檢視它（Inspect），發覺蛇眼有些奇怪，按下它（Press The Eye），蛇嘴吐出一道泉水，用金杯盛下一些（Fill Goblet），爬下蛇頭泉（Get Down）。回到有兩個蛇頭的房間（The Twins），打開左邊蛇頭（Open），灌入泉水（Empty），浮出一個骰子（Dice），拾起它（Take），打開右邊蛇頭（Open），放入骰子（Put In），聽到咔擦一聲，現在你可以由畫面中央的門進入另一個房間（Who Will Be Saved？）


怪異的房間內，許多手伸出來，不知要把握什麼？

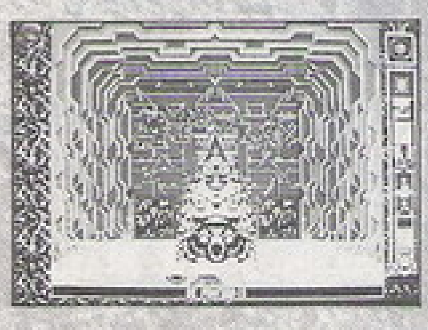
，進入之後，可以看到畫面中央的三角形內有許多手，可以拉上或推下，但不知有何用途。在牆上有個蛇頭，按下它（Press），聽到隔壁房間有聲響，進入右方的門，發覺回到了蛇頭泉，但地板上的石板卻突了出來，共有六個容器，只有一個內有骷髏頭，其他都是有毒的，你必需打開其中一個，開錯就死了（Lift）。最好先存入遊戲再選（遊戲並未提供其他線索指示該開那一個，據我測試結果，好像是隨機設定的。）

測驗三：圈套（Noose）
所需工具：燈（Lantern）
解法：你進入房間之後，可以看到一個人站在中央台子上，頸部套著繩子（若沒有燈會漆黑一片）。爬上左方繩子（選 Rope，選 Grab Hold），右方繩子會斷掉。解開那人的繩子（選上面那條繩子 Rope，再選 Take），誰知那人卻乘機攻擊，結果自食惡果，掉了下去。

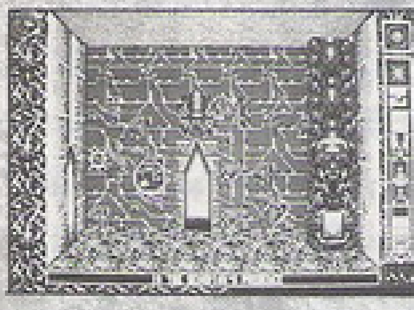

小心吊在那的男人會攻擊你。

壓下左方的槓桿（選 Lever，再選 Push），檢視凹處（選 Hollow，選 Inspect）就可以拿到骷髏頭。

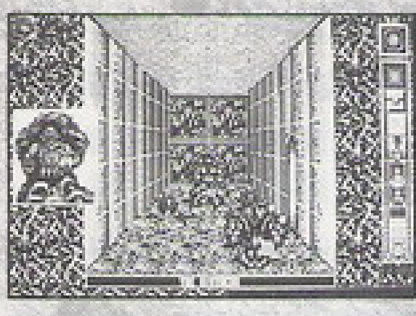
測驗四：深淵（De Profundis）
所需工具：繩索（Rope）
解法：一進門你就會看到一個怪物沈入酸液之中。先等待一下（Wait 指令），天花板會出現一個鉤子，將繩索投擲上去，（選 Rope，選 Lass，再選 Vertical Column），再等待。原先你所站的地方會縮回去，若沒有先吊在鉤子上，你會死在酸液之中，又等待（Wait），那怪物又會浮起來，跳到牠背上（選 Granite Monster，再選 Jump On It），取回繩子（Take Rope），那怪物會載你到對岸，並取得骷髏頭。


深淵裏的大怪物

測驗五：蜘蛛夫人（In The Scorpion's Presence）
所需工具：石蒼蠅（Stone Fly）
解法：進入房間之後可以看到右方有個圖騰柱（Statue），向它祈禱

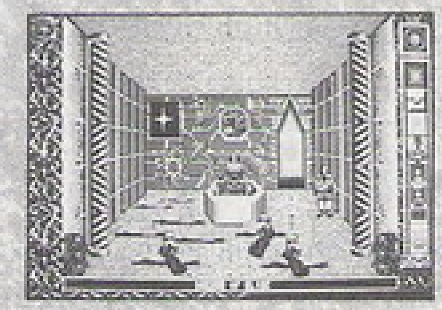

進入蜘蛛夫人房間內，需向怪異神像祈禱

（Pray）就可打開中央的門。進門之後就可看到蜘蛛夫人，要先爬過

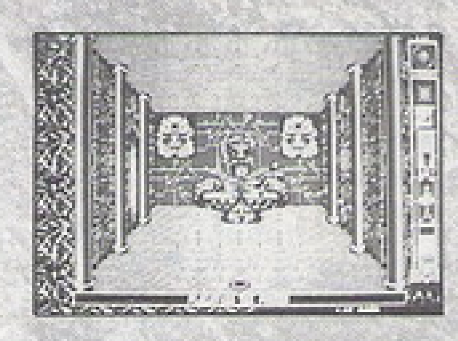

難看的蜘蛛夫人

蛛網才能和她交談（指到 Web 處，再選 Crawl 指令）。將石蒼蠅給她（Give Stone Fly），她會要求你親她，拒絕（Refuse）。將石蒼蠅餵給藍色的蜘蛛（Give Fly to Blue One），可以得到紅色蜘蛛（Red Spider）。回到原先房間，將紅色蜘蛛塞入圖騰柱上張開的嘴（選 Red Spider，選 Put In 指令，再指到嘴 Open Mouth），圖騰柱底下的門會打開，有個傢伙會把頭伸出來，不要理他。直接進入密門（選 Trap Door，再選 Pass 指令），就可拿到骷髏頭。

當你把第五個骷髏頭給守衛之後，測驗使者會出現，給你一個奇怪的蛋。帶著它走進迴廊上外圍有個守衛站著的通道，把蛋給他看（Show Egg），他就會讓你通過。進入中央大廳（Concourse）後，進入右下角的門（Dreams of Slime），守衛會擋住你，把蛋給他看（Show Egg），並答應他的要求（Accept）就可進去。進入房間之後，找張草蓆休息一下，（選


躺在草席上，面對最終的命運。

Mattress，選 Lie Down），遊戲就結束了，結局自己看。


成爲祭壇上的犧牲者，難道這就是最後的下場？

P.S.：你是否覺得結局太悲慘了些？想看看是否那個地方不對了？不告訴你！下期再說。





泰坦風雲完全攻略

／SAM傅瑞勛

泰坦風雲是個十分容易上手的角色扮演遊戲，沒有任何謎題困擾遊戲的進行，但不知是筆者英文程度太爛，抑是遊戲製作者有點「啊嗟」，劇情只看得懂三四成，所以底下的任務部分或許不很有趣，但你玩了就知道。

一、練功與賺錢

話說湯姆·傑克蘭（Tom Jetland）今早在軟體世界本部前踩到「狗屎」，接著便駕著採礦太空船來到了泰坦（Titan）——人類太空中的前哨站，但太空船不幸 kiss 一個姆指大的碎片，湯姆順利地逃到普萊默斯（Primus），但太空船卻筆直墜落到泰坦星上，替泰坦增加了一個礦坑。Tom 為了償債，只得同意調查普勒希紐（Proscenium）的巨變。

一開始，Tom 在交誼廳裏，而你正操縱著他的未來！先加入隊員吧！起初只能加入一個人，而後只要你提升屬性或學習技能一次即可再加入一名隊員，職業建議選 Marines，因其有 auto 等頗重要的技能，屬性方面，魅力、智慧越低越好，教育程度不要太高，其他三項屬性當然是越高越好，不過日後可練，倒也不用太在意。

出了交誼廳，往西北方行來，進入賭場，此時請注意音效是否已關，否則賭上一天一夜賺不到一萬元也不稀奇，建議派 Tom 玩宇宙賓果（Cosmic Keno），如果你要派其他愛將，最好先確定愛將已打過一場仗，否則等到 Tom 要和他分錢時，你就知道閉門羹的滋味了，原因是新加入的隊員不信任你，必先共患難後才能同享樂。回到正題，起初 Tom 只有500元，賭注任君挑，筆者建議 1 元，以免賠光，下注 4 或 6 個數字，找個東西壓住 [Enter] 鍵，這段時間即是你的 free time，以後可逐步增加賭注，筆者的習慣是10000元以上即下注20元，6 個數字。依此步驟 5 分鐘約可賺一萬元（如果你的電腦是 AT 的話），直到賺夠二、三十萬就綽綽有餘了。

塡滿了荷包，離開賭場後別忘了存進度，順便把儲存方式改成戰鬥後自動儲存，接著坐捷運到普勒傑尼（Progeny）練功，理由有二，第一：其他二個城都有會主動攻擊的人群，對初期冒險者不利。第二：在此城練功時常去的地方很集中，像醫院 War game Room、武器店等，免受奔波之苦。

到達之後，去購置目前最好的護甲及槍類武器，別買能量劍，雖然比 .357手槍貴，但畢竟槍射程遠。接著即可找人群打架，大致說來：citizen、beggar、women、children最好打，police、soldier 、medic 、romad 不好打，hit man和hunter 最難打；在遇到人群時，你可以選擇不開打，但有時別人會主動找你麻煩，像是被通緝時遇到 police 你可就倒大楣了，不過在進入戰鬥狀態後，你還有機會溜跑，倘若不幸失敗，只得撐過一回合，等待下次機會。

有足夠經驗後，先指派一名隊員學 programming 技能，直到能成功切入主目錄及主目錄中的 War game Room 學員名册，現在，你可以大步邁入 War game Room 了。進入 War game Room 後先學戰鬥護甲技能，因筆者尙無法確定護甲技能高低是否影響防禦力，所以要學幾次由你決定，其餘經驗可先學 auto 技能，直到可用 Part beam 武器為止，別忘了去護甲店買 Battle Armor。

接著，建議先學醫療技能（當然是去醫院學）直到能使用 Med kit（分 A、B、C 三級）急救用品為止，若在學醫療技能時，螢幕顯示：

「你的能力不夠，必須提升能力才能繼續深造醫療技能」，去綜合大學提升教育程度再回來學，直到能用這種不限次數的急救用品為止，如果隊伍中有任一人擁有且能使用它，在戰鬥以外的任何時間，你隊員的健康狀況一定是最好的（死了除外），帥吧！

接下來，你可以學 throwing 技能或提升屬性，不過由於屬性總和有限制，請先三思，建議先練敏捷，至於力量、精力其次，其他屬性隨你便，而其他技術如 arc gun，rifle 等都可免了，徒費時間罷了，原因是攻擊性武器最強又不會消耗的只有自動武器和飛彈發射器，你總不能對敵人說：「停火！我先去買武器吧。」！

最後一點請注意，若在戰鬥時交給電腦控制，當你的隊員情況危急時，電腦會自動使用急救物品，不過偶而也會陣亡（敵人太強的時候）。若由電腦控制，好像只會用槍類武器。若你欲自己控制，請小心，當前面有隊員擋住時，千萬不要開火，尤其在使用投擲類武器時，除非你想讓敵人輕鬆一下，看著你自己人打自己人。

二、拯救泰坦

一切打點妥當後，先找個終端機玩玩，每一項都看一看，可別偷懶，我說什麼，你做什麼，要不然你玩不下去別找筆者。回到正題，當你把終端機翻遍後，除了從廣告、信件得到資料外，也發現主目錄某些選項的特殊功能，列於下面，至於主目錄其他的選項就自己研究吧！

Mine Closure：打開礦坑。

War Games Roster：讓你能進入 War Game Room。

Police Records：消除你們的犯罪記錄（殺人並不算犯罪）。

Speeder Reservations：拿到 Pass Card 限用一次，可免費乘車。

Tuner：此選項需有較高的 Programming 技能才會出現，可學得 Golum 護甲技能，至於 Golum 護甲嘛…多找些 Police 打打就有了。（只有切入此選項的隊員才學得到 Golum 技能）

接著去警察局查詢懸賞，請注意你的記錄是否清白，否則請準備好保釋金。出了警察局該去那裏呢？去修理店（Repair Shop）逛逛吧！沒想到 Primus 城的修理店不收你的紅包，沒關係，去 Progeny 和 Parallax 城的修理店塞紅包，果然問到訊息，等到你把這兩城的修理店（六個左右）都問遍了，所有有關任務的資料也差不多齊全了，準備正式冒險囉！

根據在 Progeny 城中一間修理店所得訊息，我們先到 Parallax 城的戰技訓練中心（Combat Training Center）並依店員所言撒個謊，沒想到戰技訓練中心的職員信以為真，搬出他們的壓箱絕活：Golum 技能訓練，只可惜貴了點，要不要隨你。

回到 Primus 城，按著廣告所述到武器店（Munitions Store）找 Cybil 談話，她要我們幫她去找一個盒子。既然有酬勞可拿，當然義不容辭囉！根據 Cybil 所言，出城向南隨便逛逛，直到出現流浪者（Nomad）送你一個 finder。隨著 finder 的指示在城的東南方停下，使用檢查附近地區（Examine this area）指令，可是…沒有工具可挖！只得回城再設法。

對了！說不定礦坑有工具，利用終端機打開礦坑，進入後請注意，有時會碰到坑洞，若過不去可改變隊形即可，不過有時坑洞剛好在路中，可改變隊形成 L 狀，讓前面的人先過，再改變成┌狀就能通過了（此指隊伍朝北的時候，請自行體會）。在一條通道的盡頭找到了我們最需要的 Mining lazer，即刻回到城中，出了城，在相同的位置再度 Examine this area（請記得先學 Mining 技能，雖然筆者不知道不學會怎樣），果然找到一個 box 且發現一個向下的坑洞，毫不猶豫地跳下去。

進了洞口，發現這原來是說明書最後兩頁所附的地下迷洞地圖所稱的地下迷洞，先四處走走，直到某位隊員發現某樣奇怪的東西，讓你按了不少次空白鍵看完訊息為止，此時即可回城把 box 交還給 Cybil 了，可得些許酬勞，再到城中央偏西北的兩間醫院串門子，在其中一間會有特別的遭遇（如果沒有，請再回坑洞逛幾趟）你玩了就知道。

接著到 Progeny 城的護甲店，老闆正需要幫忙，看來又是流浪者搞的鬼，皇天不負苦心人，在城東的酒吧前遇見了，一言不合，三兩下就被我們解決掉，老闆高興地要送我們戰鬥護甲，只可惜我們只穿 Golum 護甲。助人為快樂之本，我們邊哼歌邊前進，撞到了電腦中心的大門，既來之，則安之，派 Tom Jetland 去見網路負責人，他一看到我們便大吐苦水，要我們回到 Primus 城拿 Interface card。來到 Preimus 城的電腦中心，再度派 Tom Jetland 進去，負責人不耐煩地詢問我們的來意，見到桌上那塊 Interface card，本打算花個 5000元買下，可是又怕他要詐，仗著自己武器精良，乾脆硬搶（這是犯罪行為哦！）回到 Progeny 把它交給負責人，他送了個 remote terminal 給我們，以作報酬。

Parallax 城好像很久沒去了，去該城東南方的健身中心接受任務吧！女老闆會問你話，回答 Y，看完一段訊息後接受任務。出了中心趕快前往此城的戰技訓練中心，打算把一個公事包交給她的哥哥，沒想到他回 Primus 去了，他的秘書給了我們一張 Pass card 要我們去 Primus 的戰技訓練中心找他。

上了捷運，正打算閉目養神之際，有人想暗算，開玩笑，以迅雷不及掩耳的速度轟掉他們，阿彌陀佛，罪過，罪過。坐下來沈思，忽然有滴滴答答的聲音從公事包傳出，我的媽呀！難不成是定時炸彈，連忙趕到 Primus 的戰技訓練中心，把公事包扔了就走，匆匆交代幾句，他收下公事包卻訝異地表示他沒有任何姊妹，看來我們被耍了。正當我們氣憤地離開時，裏頭轟然一響，連忙回頭，只見一張告示：「修復中，暫停營業」，看來是惹禍了。

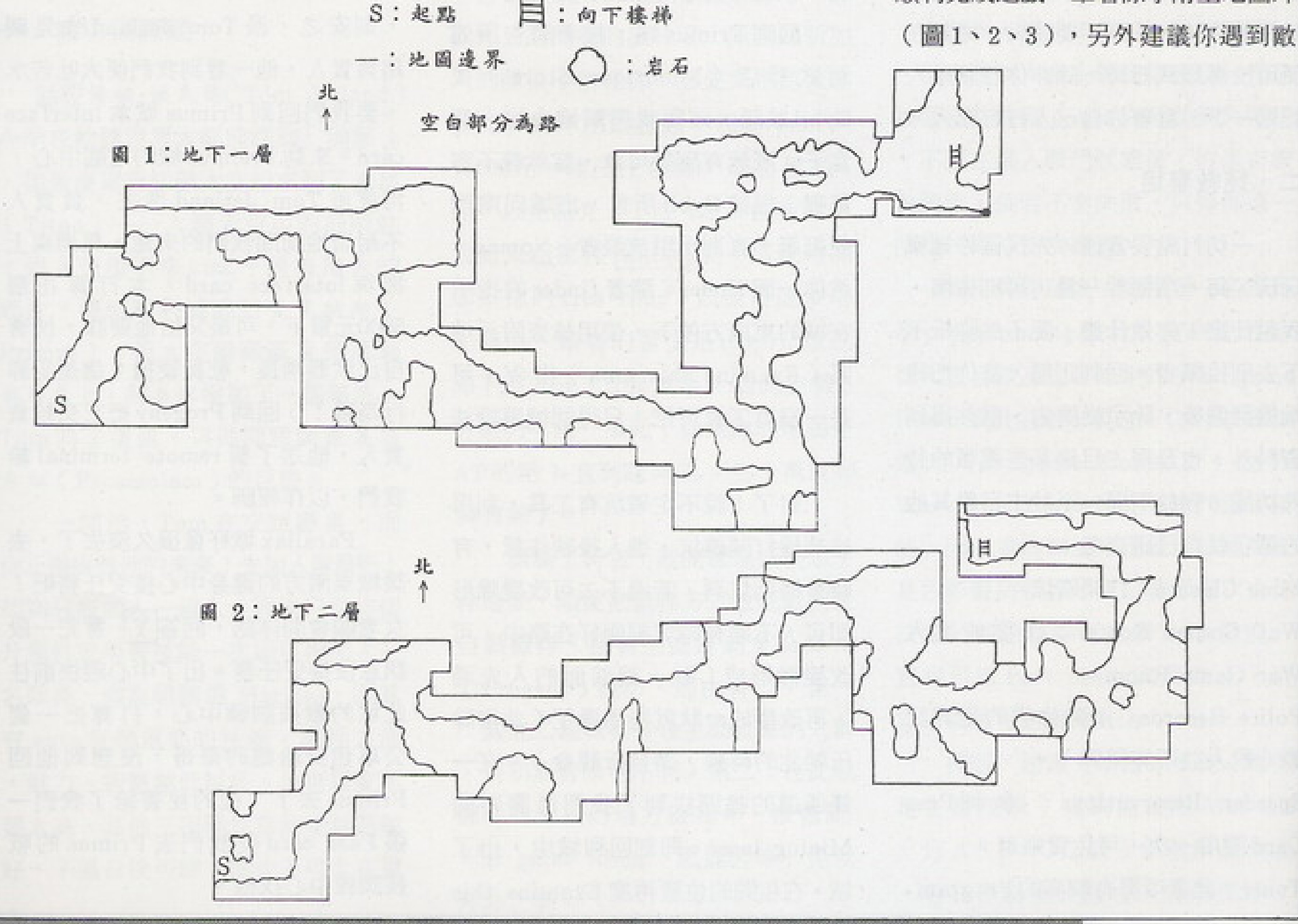
坐捷運溜回 Parallax，聽說 Able 的姊妹在大學裏，可是誰又是 Able？管他的，去了就知道，可惜一無所獲，去護甲店看看，咦！那不正是 Cybil 嗎？什麽？要和我比賽？正當我搞不清狀況時，她一溜煙上樓去了，但旋即被一群警察帶走，身上還受了傷，聽說還要住院呢！真奇怪。（携帶公事包時千萬不可在其他地方逛得太久，否則…後果自行負責）

回到 Primus，聽說大學有事情發生，連忙過去看看，嗯，看來是有人闖空門，看看有什麽線索，有了！這粉紅色的腳印似曾相識。離開大學，向礦坑方向前進，在礦坑上方的十字路口找到相同的粉紅腳印。向北走到戰技訓練中心東方的轉角，遇到一群警察，好啊！原來是你們這群敗類，盛怒之下把他們全解決掉，但大學失竊的一個奇特的瓶子也破碎了，同時也找到 Mining Lazer，早知道就不進礦坑了，不過別忘了，此遊戲名稱為 Mines of Titan（泰坦礦坑！？）不下去玩一玩那多沒意思呀！

Primus 和 Parallax 城的大學都去過了，哪來 Able 的姊姊？嗯！說不定她在 Progeny 也不一定，再度趕到 Progeny，一進大學，就有一位和藹可親的老者邀我們入內談談，這就奇了，難不成我又看錯了，管他的，隨他進去就是。原來這位老者和泰坦原生物有過接觸，他送了個 finder 給我們，要我們想辦法找出是誰搞鬼。

看來這是最後的旅程了，我們意氣奮發地告別了老者，出了 Progeny 城，隨著 finder 的方向走，不知走了多遠，訊號越來越強，哈！找到了，使用 Examine this area 指令發現一個火山口，我們當然要下去，否則不就白來？

下了火山口是一個廣大的迷宮，路又多又雜，還有許多熔岩會使你的隊員受傷，更可怕的是有許多泰坦原生物會攻擊你，而且牠們可不是每隻都好打，尤其是「鐵龜」（圖形就是如此）。在這裏你就知道 Med kit 急救物品的好處了，另外在這裏，你的隊員經常有和在地下迷洞相同的奇怪遭遇，自個兒慢慢看吧！為了你能順利完成遊戲，筆者除了附上地圖外（圖1、2、3），另外建議你遇到敵



人時，能逃盡量逃，反正你經驗再多也沒用，何況也沒有「榮譽」點數限制，以免不小心死了人還得重新載入遊戲。

接連下了三層後，竟然身在一山谷裏，爬出去看看吧！哇！那是什麼生物？看來是他們毀壞Proscenium城，咦！那不正是礦坑的電梯嗎？躲開他們溜進電梯，沒錯，一出電梯就是Proscenium的礦坑（以上為電腦文字敍述，若有謬誤，敬請包涵），打開你的說明書看地圖，可以發現此礦坑分西北、東南兩部分，先走到西北部分，看你的地圖找出西北部分向東北延伸最遠的通道，走到盡頭可發現一樓梯，這就下去了！

什麼？不能看地圖！沒關係，筆者提供路線圖（圖4），或許不是最近的，但一定能到達向下的樓梯，找到樓梯後當然要下去，這層一樣不能看地圖，筆者再度不辭勞苦，請照圖5走至☆點。

在☆點發現了密門，原來岩壁後另有洞天，哇哇！如此大的機器，一定是Proscenium的礦工發現了，卻被機器造出的生化怪物解決，於是Proscenium就被毀了（以上為電腦劇情），正當我們思索這來龍去脈時，四隻原生物發現了我們，旋即展開一場世紀大決鬥。筆者建議由自己控制，由於距離太近，無法使用投擲性武器。筆者曾經三度大戰原生物，第一次大獲全勝，第二次陣亡一人，第三次卻只存活二人，不知道和擁有能量劍有無關係？

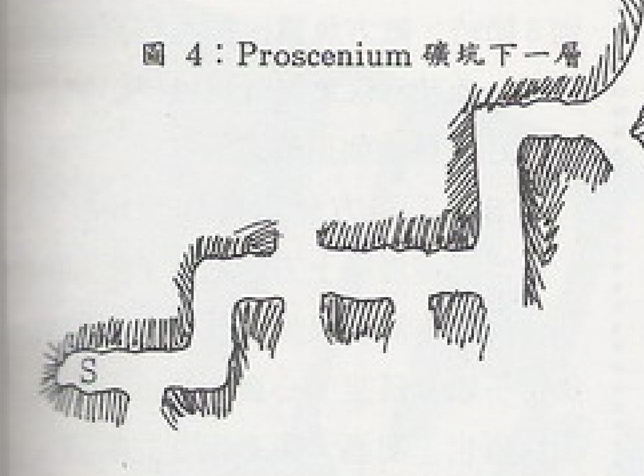


圖 4：Proscenium 礦坑下一層

經過一番激戰後，倘若你沒有全滅，那恭喜你，你已經成功地拯救泰坦了，當然，由於remote terminal的作用，這部機器再也不會危害泰坦的殖民地了，同時，一切的負債全部取消，本人還打算競選統治者呢！

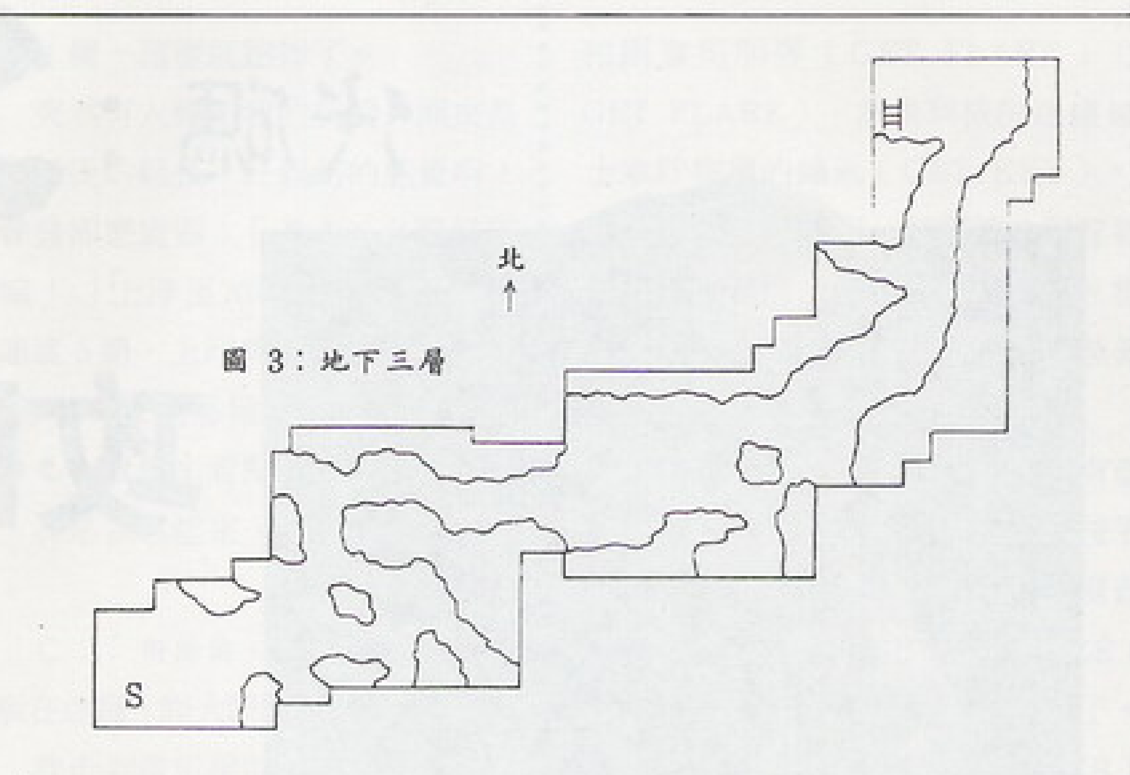


圖 3：地下三層

※註1.如果你願意，可以強行闖入統治者辦公室（他不會見你的），只不過這是犯罪行為罷了。

※註2.劇情並非直線進行，你可以先做任何事，最重要的是拿到老者的finder、電腦中心的remote terminal，尤其老者通常很晚才會出現。

※註3.若你玩到某個地方卻沒有出現攻略上所述情況，請先跳過，最後再來，最好攻略上所寫的都做一做。

※註4.說明書寫：去Parallax找往Proscenium的方法，筆者頗感疑惑，請衆家高手幫忙解惑。

※註5.吟！膽小又有錢的人有福了，你可以在Progeny一間修理店問到訊息，意思是你可以在Progery某一間賭場買到戈朗護甲，數量可惜只有1，索價聽說只要20000元。

圖 5：Proscenium 礦坑下二層



☆：最後決戰處

代碼：冰人 攻略（下）



／溫松淋

當下潛至510呎時，便將船身恢復水平，以慢速前進，並放下攻擊潛望鏡（註3），選擇刺針魚雷，開始攻擊。敵艦也不是省油的燈，歷經幾小時的驚險纏鬥後，終於將敵艦擊沈。

R：「長宮，有訊息傳來。」

我解完碼回到駕駛座，S：「聲納偵測到此區有冰山活動。」

我打開多用途觀測幕，潛艇已位於冰層下方，難怪覺得愈來愈冷。行駛了一段距離，突然發現前有一座偌大的冰山（註4），接著又出現一座，活像海怪猙獰的獠牙，此時不由自主地打了個寒顫。趕緊採取緊急迴避措施，從兩座冰山中間的空隙穿了過去，艇身距離冰山只有幾公尺，此時冰山若是移動一下，準被壓個粉碎。好不容易穿了過去，沒想到又出現一座冰山，看得真是傻眼了！終於穿過冰山帶，便加至全速，趕緊離開這個鬼地方。

S：「長官，冰山帶已消失」「長官，前方冰層有裂縫」「150度方向偵測到主動聲納，在北方100英哩處」「聲納是固定的…可能是冰站」

我命令通訊員與冰站聯絡（CONTACT ICE STATION）

R：「長官，已和冰站取得聯繫」「長官，有訊息傳來」

解完碼回到駕駛座，一看地圖，MY GOD！才解完這個碼，潛艇居然就從北極開到冰島的外海，而且時間一點也沒變，這艘潛艇的性能真是太好了，I LIKE。

接著我將速度加至全速，並以30度傾斜下潛（按↑3下）。

S：「反轉層位於水下1000呎處」「海床上有條海溝」

導航員：「應貼著海脊前進，長官」

S：「偵測到單推進器」「音源位於左舷26000碼，中型船隻」「否定目標為生物」「發現另一艘潛艇」「目標靜止…無聲納…須監聽」「偵測到聲納反應…位於左舷」「目標辨視…是蘇聯攻擊潛艇」「敵艦伸出魚雷管」「敵艦轉向30度，18000碼接近中」「敵艦向我們發射魚雷」。

看來蘇聯潛艇早已尾隨於後，本想與之交戰（註5），無奈武器在與蘇聯戰艦交戰後已所剩無幾，這樣是打不贏它的，該如何是好？難道今天將成為我的忌日？

我双手摀著臉，腦中一片凌亂，不知所措…突然靈光一閃，想起剛才聲納員不是報告在海床上有條海溝嗎？躲進去聲納就偵測不到了。

好在剛才已下潛了，等下潛至1200呎時，便將節流閥反轉，以期在到達海溝時，速度降到5節，並打開主動聲納，瞪著垂直聲納，等下潛到2300呎時，與海床的距離已不到10呎，便馬上恢復水平，免得擱淺在海床上。

然後把主動聲納關掉，等速度降到5節時，敵方魚雷已接近到只剩幾百碼，此時6枚魚雷發現目標已消失，只好盲目地朝正前方前進。

S：「敵方魚雷接觸前13秒」「魚雷已從潛艇上方通過」。

躲在海溝裏果然有效，看著敵方魚雷一顆顆落空，心裏真是一「殺頭，快事也；喝酒，痛事也；先喝酒，後殺頭，痛快事也！」

雖然魚雷全都落空，但敵艦仍舊不死心，繼續攻擊，反正他們錢多嘛！隨他去。

折騰半天也累了。先小睡一下再說…。

S：「長官、長官」

「做什麼？」

S：「敵潛艇接觸前10秒，開始倒數，（全艇屏息以待）10、9、8、…、4、3、2、1」「長官，敵潛艇已從我們上方穿過！」「敵艦遠離中」「敵艦已消失」。

經過8小時的航行，已到了突尼西亞的外海。

S：「聲納接觸」「偵測到不規則聲納」

此時想起在最後一次的命令中，在提到以聲納作為連絡訊號，於是馬上打開主動聲納，接著又把它關掉。

S：「聲納已消失」「長官，是我方戰艦」「長官，戰艦啟動被動式聲納」「目標顯示在多用途觀測幕上」「戰艦以十字形表示」

於是便將觀測幕關掉，目標果然顯示在上面。現在必須將潛艇開到偽裝成貨輪的戰艦下方，以混進突尼西亞的海岸。於是我朝向45度方向慢速前進，並上浮至152呎，朝向游標前進。

S：「潛艇正位於貨輪下方」「貨輪開始移動」（註6）

此時我專心控制潛艇，緊跟著貨輪，好不容易混進海岸。貨輪一完成任務，便一溜煙就跑掉了。

突然有人輕拍我的肩膀，原來是休息過後的艇長，好親切的感覺啊！但聲音卻麼虛弱：「強尼，表現得不錯嘛！」「上浮至70呎，以慢速前進（速度5節，上浮角度20度，按兩下↓鍵），我們得觀察海岸。」「很好強尼，我們來看點風景。」

於是我站起來，看到潛望鏡已升起。

C：「衛斯蘭，這邊的海岸線有砲艇在巡邏，睜大眼睛，找出港口。」

我走到潛望鏡前，握緊把手，開始觀察（LOOK SCOPE）。首先在40度方向看到港口，接著又在282度看到油井。

將潛望鏡收起來，向聲納員問距離（GET DISTANCE TO RIG, HARBOR），然後開始在心中計劃進港的路線。

直接進港嗎？可是港內有砲艇在巡邏，不成！得先把砲艇給引開，該如何引開呢？真傷腦筋…有啦！施展36計中的第4計「調虎離山」，把油井炸了就可引開砲艇。

於是就到魚雷室拿炸藥，進了魚雷室，看到大門的右邊有個櫃子，門上標示著炸藥，打開櫃子一看，有水底用的塑膠炸藥及兩盒水底照明彈，便拿起炸藥（GET EXPLOSIVE）和兩盒照明彈（GET FLARE）（GET FLARE），然後到機房跟機械士拿貯物櫃的鑰匙（GET KEY）。

接著去貯藏室，打開第3個貯物櫃一看，裏面放的都是潛水裝備。機械士隨後走了進來：「我幫你把裝備拿去脫離艙。」

我就上去引擎室，看到左邊有個貯物櫃，旁邊有個按鈕，走過去按下按鈕，門一開，裏面有具水中推進器，就把它拿出來（GET VEHICLE）。有了這個東西，潛水就方便多了。

先檢查一下（INSPECT DIVER），運轉很正常，但有些輕微震動。檢查震動的來源（INSPECT VIBRATION），發現是來自傳動軸，檢查傳動軸（INSPECT SHAFT），原來固定用的螺帽及墊圈脫落了。

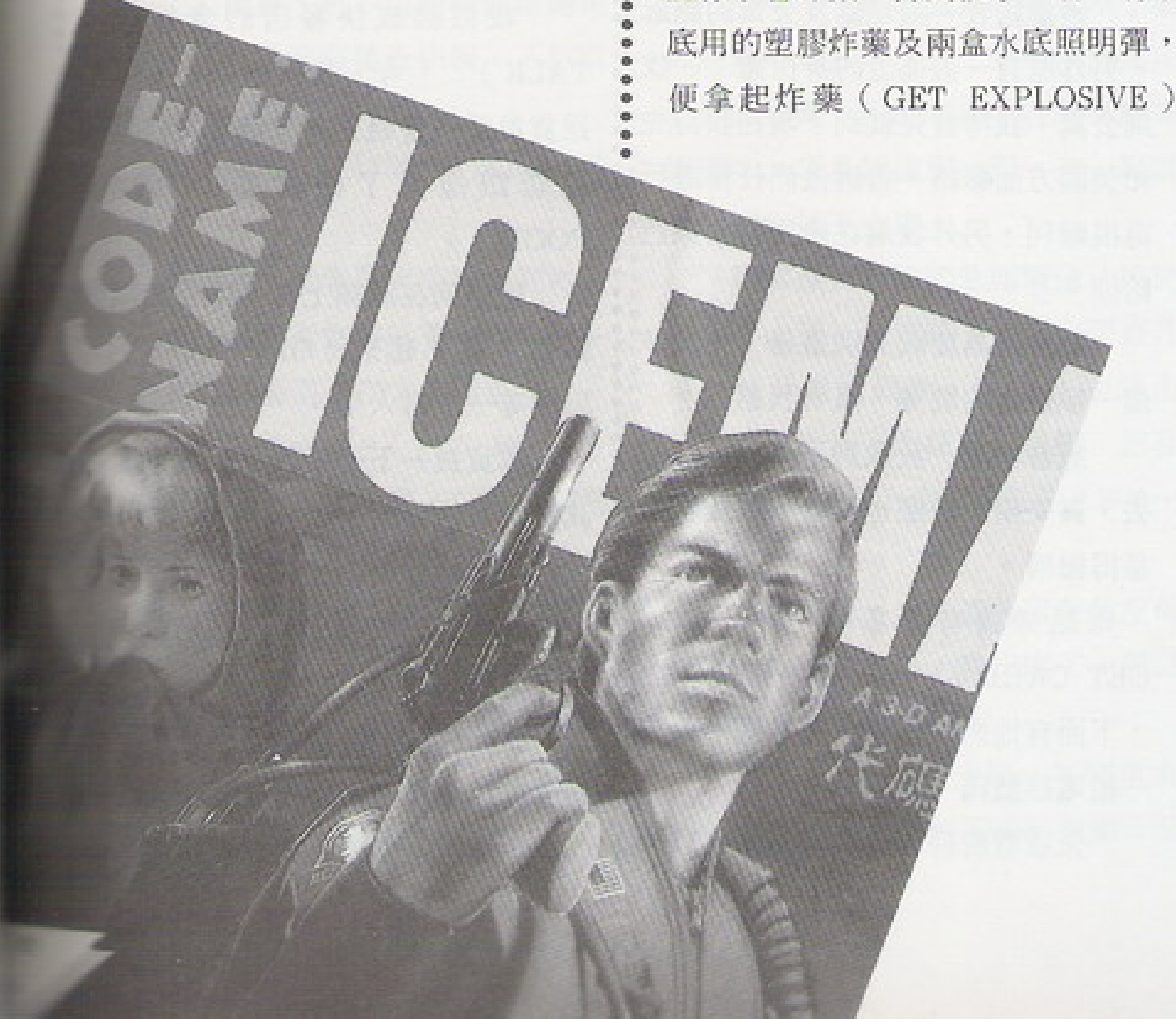
量得傳動軸的直徑(MEASURE SHAFT）為½吋，接著到機房打開櫃子，拿½吋的螺帽及墊圈（GET NUT, WASHER）。然後回到引擎室，經過放手工具的抽屜時，順便拿起½吋的扳手（GET WRENCH），再把推進器拿出來。

先套上墊圈（INSTALL WASHER），再套上螺帽，然後用扳手鎖緊（TIGHTEN NUT），一切沒問題，就爬上樓梯。

到了脫離艙，打開門進去，看到裝備已放在角落，在牆上還有個按鈕。先穿上潛水裝（PUT ON GEAR），再按下按鈕，海水就慢慢灌進來，等海水灌滿時，打開艙蓋游出潛艇，一離開潛艇就打開推進器朝油井邁進（註7）。

到達油井後，找個地方安裝炸藥（SET EXPLOSIVE），裝好後就啟動定時器，然後沒命地朝港口游去，數分鐘後一聲巨響，震得我頭昏眼花，還差點被碎片打到，嚇出了一身冷汗。

到了港口一看，好可愛的魚兒，



還會眨眼睛呢！遠遠就看到一條魟魚，怪可怕的，還是離牠遠一點比較保險。

游到港口的入口時，突然感覺到有一股強大的吸力，難道他們在入口處佈下磁場以防有人潛入，這可不能冒險，於是另尋通路。

找著找著發現了一個洞口，游進出一看，黑漆漆的，打開電燈（TURN ON LIGHT），發現三條通路。該走那一條好呢？我點起照明彈好看清楚點（LIGHT FLARE），突然發現照明彈燃燒後的餘燼都朝同一個方向流去，對了！它們一定是流向出口的。這跟在陸地上用火把來找出口的道理是一樣的。

於是就跟著餘燼走，每當遇到叉路便點起照明彈判定。游了好久，發現在另一端有光線，用照明彈確定出口就是這個方向，游過去後，哇！終於重見天日了。

剛好越過磁場，但繞了一大圈，可真累人。氧氣量只剩一半，不可再拖延了，急急朝前游去。

有人撒下魚網，那一定是連絡人了。但得先把推進器藏起來，免得被人發現。

繼續朝右游，來到一處橋墩下，看起來是個藏東西的好地方，便把推進器藏在石頭縫裏（HIDE DIVER），然後游回下網的地方。

等網子撒下後，看看四下無人，便把瓶子放進去（PUT BOTTLE），然後拉一下網子，漁夫便把網子拉上去，等漁夫再把網子撒下來表示可以上去了。

游上岸，走到漁夫的後面，用阿拉伯語說出「冰人」（ICEMAN），漁夫聽了點點頭，看看四下無人就塞了一條魚給我。

我注意到有條釣魚線還留在魚嘴裏，於是把線抽出來（GET LINE），看到在魚鈎上方綁個墜子。把它拿下來（REMOVE WEIGHT），仔細一看，原來是一顆鐵製的膠囊。打開來一看（OPEN CAPSULE），裏面有一張地圖，指示換裝的地點。

此地不宜久留，照著地圖的指示向左走，看到一扇敞開的門便走了進去，才剛進去，馬上就有一名警衛出來巡邏，好險！差點就被逮到。

看看四週，在角落有一只木箱，打開一看（OPEN CRATE），裏面放著一套衣服，便將衣服換上（CHANGE CLOTHES）。

才剛要出門，馬上又有一名警衛在巡邏，等他走後，馬上向右走到一處叉路。看了看，決定走上面那條路碰碰運氣。

我來到一個小鎮，往左走，哇噻！好漂亮的池搪，還有一隻紅鶴，在池塘旁有個女人，好熟悉的背影！便向她說出「冰人」。

她居然用英語回答，讓我吃了一驚：「你好，強尼，還記得大溪地嗎？很高興能和你一起執行任務。」

我幾乎無法控制自己，但想到這裏到處都有警衛在巡邏，就極力撫平激動的心情，然後向她拿地圖（GET MAP）。

她塞給我一張地圖及公寓的鑰匙，另外還有一張偽造的身份證：「找到公寓，我待會兒就到。現在我得先和美國方面聯絡，告訴他們任務進行得很順利，另外我還在廚房留些東西給你。」

難道是為慶祝久別重逢，特地準備一頓豐富的晚餐，真令我感動。

照著地圖，我找到了公寓。一進去，真失望，什麼也沒有，但任務還是得繼續。

電話旁邊有張名片，拿下來（GET CARD）一看，是一家快餐店，下面有他們的電話，另外底下還有一組電話號碼，暫且不管。

先看看廚房有什麼好東西，打開牆上的櫃子一看，沒什麼特別的，整個廚房都搜遍了，就是沒找到什麼。

枱桌上還有三罐罐子，拿起最小的一罐（GET SMALL CANISTER），看看沒什麼，放回去，再拿起中間的（MIDDLE）也沒什麼，最後拿起最大罐的（LARGE），打開蓋子（REMOVE LID），搜一搜（INSPECT CANISTER），發現底部有夾層。

把糖倒掉(POUR OUT SUGAR），拿掉夾層（REMOVE BOTTOM），底下塞著保麗龍，便拿掉保麗龍（REMOVE RUBBER），中大獎啦！裏面有一把槍。拿起來一看（GET GUN），是麻醉槍。

走去打開冰箱（OPEN ICEBOX），拿起奶油盤子（GET BUTTER DISH)，打開一看(OPEN BUTTER DISH），有一張紙，拿起來（GET NOTE），一看（READ NOTE）是史塔琦對恐怖份子數日來的觀察結果及援救的計劃。

現在該來辦點正事了。拿起電話，撥了寫在名片上的號碼。

「喂，這裏是基地，有何貴幹？」

我假裝成快餐店的老板說（TALK）：「今天我們會有一個新的送貨員送快餐過去。」接著又打給快餐店跟他訂了份快餐（ORDER FOOD）。

我瞄到在冰箱上有一捲包電線的膠帶，拿了起來（GET TAPE），以便等一下綁人用。

送貨員一下子就到了，真是名符其實的「快」餐。

開門讓他進來，送貨員：「先生，這是你訂的快餐，熱騰騰且非常可口。」我心裏暗自偷笑。

他把快餐擺在枱桌上：「先生，總共是15塊錢，謝謝！」

我什麼也沒說，只是慢慢把手伸

進口袋掏槍出來（DRAW GUN）說：「不要動，這不是搶劫！」

這個送貨員頓時嚇得屁滾尿流，連忙把手舉起來：「求求你饒了我，我身上只有50塊錢，你要的話，全拿去好了。」

我笑著說：「別怕，我只是要借你的衣服一用，沒有惡意。」（UNDRESS CLOTHES）等他把衣服脫下，再用膠帶把他綁得緊緊的，嘴巴貼住！

換好衣服準備出發時，史塔琦走了進來：「你找到我留給你的槍和紙條了嗎？」

「是的」

史塔琦：「我們動作必須快一點，我剛剛接到消息，大使快要被移走了。現在我必須去安排直升機，你快上貨車。對了，別忘了把槍藏好。

於是我上了貨車，直奔恐怖份子的大本營。

到達後，門口有兩名警衛，我拿起快餐（GET FOOD），把槍藏在裏面（HIDE GUN），然後下車（OPEN DOOR）走向大門。

警衛用懷疑的眼光上下打量著我：「你叫什麼名字？」

回答他後，另一名警衛就走過來搜身，還好他沒有檢查快餐，不然就死定了。

搜查完後，他打開大門和我一道進去。

一進去，就看到大使被綁在椅子上，有一名警衛靠牆站著，而和我一道進來的警衛則站在大使旁邊。

把快餐擺到桌上（PUT FOOD），打開蓋子，正猶疑著，站在大使旁邊的警衛說：「把食物拿給這個人，然後拿著錢快滾吧！」接著就向我走過來。

機不可失，我馬上抓起槍（GET GUN），轉身扣下板機（FIRE），警衛應聲倒地。

我馬上瞄準另一名警衛，打中他的脖子，他還來不及反應，麻藥就已經發生作用，整個人癱在地上。

好險！剛剛要是有點差錯，我這條小命就不保了。

檢查兩名警衛(LOOK GUARD），已經不醒人事，另外還發現他們衣服上別有 KGB 的徽章，看來蘇聯也插上一腳了。

我向大使表明身份並請他保持安靜，然後替他鬆綁（UNTIE AMBASSADOR）。

才一撕開他嘴上的膠布，他就馬上嘰哩呱啦講個沒完，再講下去警衛都要醒過來了！趕緊請他換上警衛的衣服（CHANGE CLOTHES）：「我們最好快點離開。」（LEAVE）

走到大門口時，大使因為太過於緊張被認了出來，警衛：「站住！」

心想這下完了，突然史塔琦不知從那裏冒出來，一槍斃了警衛，在牆上留下斑斑血跡，我不禁吐吐舌頭，好可怕的女人！

驚魂甫定便匆匆上車。照著史塔琦所說的方向，來到了一條蜿蜒的山路，前有山險，後有追兵，看來不拼是不行了（註８）。

一咬牙，油門直踩到底，車子猶如脫韁野馬狂奔而行，突然前面出現一個急轉彎，猛踩剎車，在刺耳的剎車聲中，車身擦撞到山壁，差一點就失去控制掉下山崖。

經過幾個驚險的急轉彎後，終於到達了山頂，連忙跳下貨車上了直升機。直升機起飛後，KGB 才到達山頂，看他們在下面氣得直跳腳，把我的肚子都笑疼了，我緊緊抱住史塔琦……

數小時後，直升機降落在航空母艦上，休息片刻後，我出席了一個調查會議。

艇長：「衛斯蘭少校，美國忠貞情報員。恐怖份子集團綁架美國大使是由 KGB 煽動的，使美國與突尼西亞的關係惡化，以切斷兩國的石油貿易。假使計劃成功，美國將無法平穩油價，則全世界的石油將大幅漲價，造成大恐慌，而蘇聯將坐收漁翁之利。

衛斯蘭少校，由於你成功完成任務，扭轉了整個趨勢，也向全界揭露了蘇聯的陰謀。少校，言語無法表達國家對你的感激，美國海軍以你為榮。現在在飛行甲板上有個特別的頒獎典禮正等著你呢！」

上了飛行甲板，好多人都已站好，於是我站到頒獎台上，樂隊就開始演奏 Anchors Aweight，此時覺得胸中的熱血都沸騰起來。

「立正！」海軍少將：「強尼．衛斯蘭少校，因為你的機智及勇敢的精神，使得任務順利完成，也因為你在緊要關頭以熟練的技術保障了潛艇上全體軍官的生命，所以我們要頒給你金海豚勳章，最後我們將頒給你代表海軍最高榮譽海軍最佳服務勳章。」

此時我真是高興得說不出話來。

將軍：「華盛頓有鑑於你優異的表現，決定將你晉升為上校，恭喜你—衛斯蘭上校！」

註３：擊沈敵艦的方法：

欲擊沈敵艦的條件為必須擊中敵艦３次，而擊中敵艦的機率是由亂數決定，只要一 Restore 遊戲就會改變。

比較好的作戰方法為：當代表敵人魚雷的橫線出現在觀測幕時，就開始發射魚雷，大約發射６枚的魚雷，多一點也行，然後等魚雷快擊中敵艦時，將進度儲存起來，然後再發射魚叉飛彈，大約發射３枚。

至於武器存量，魚叉飛彈：４枚、魚雷誘導彈：４枚、刺針魚雷大約有十幾枚，武器只用這一次，所以不必節省。

假使魚雷都沒有擊中敵艦的話，

可再 Restore 遊戲，有到擊中為止，雖然這是投機的方法，但若不如此做，將會浪費很多的時間。

當敵艦魚雷非常接近時，不可發射飛彈或魚雷，否則會暴露位置，而被擊中。

註 4：通過冰山帶的方法：

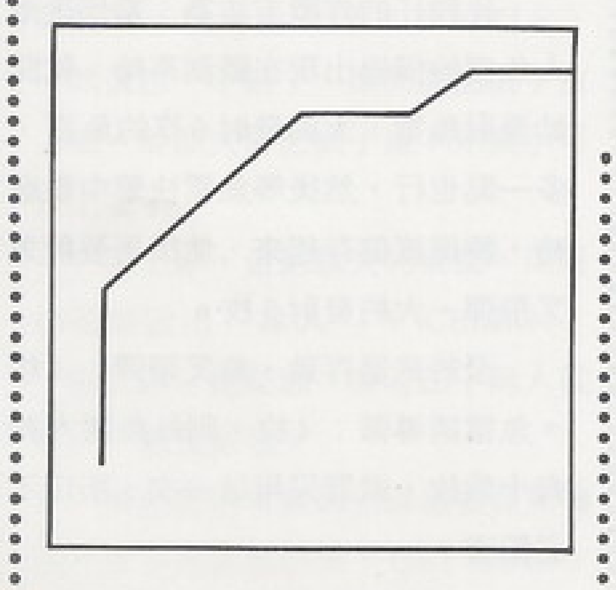
通過冰山帶的方法很簡單，只要不讓冰山位於觀測幕的正中央，大約偏佔左右兩側¼觀測幕就可通過。一定要讓潛艇從兩座冰山的中間穿過去，否則冰山就會消失，而前功盡棄了。由於冰山帶非常長，請耐心地走完。

註 5：在遇到蘇聯潛艇時，假使魚雷還有剩，也可以一邊下潛一邊發射，但還是要躲在海溝裏。運氣好的話，就可將之擊沈，比較不會浪費時間。擊中敵潛艇，也能加分。

註 6：跟隨貨輪的方法如下：

如圖 1 所示，角度及箭頭代表在何種角度潛艇的行走方向，例如在25度時，潛艇會朝上直走，而旁邊的曲線代表貨輪，即十字游標前進的方向。假使潛艇開始落後時，就要加速，和改變角度，超前則減速和改變角度。

圖 1：25°　：↑　45°　：↗
65°　：→　85°　：↘
105°　：↓



註 7：潛水路線：

圖 2 為潛水之路線圖，一個方格代表一個畫面。只要一到油井，就可下達安裝炸藥的指令，裝好後馬上儲存遊戲，然後再 Restore 遊戲，此時背景音樂若有出現炸彈才會爆炸，若沒有出現，必須再重覆前面的步驟。洞穴入口在螢幕上方偏左的地方。

①起點 ②油井 ③海岸
④洞穴 ⑤磁場及入口
⑥魚網 ⑦橋墩

圖 2：

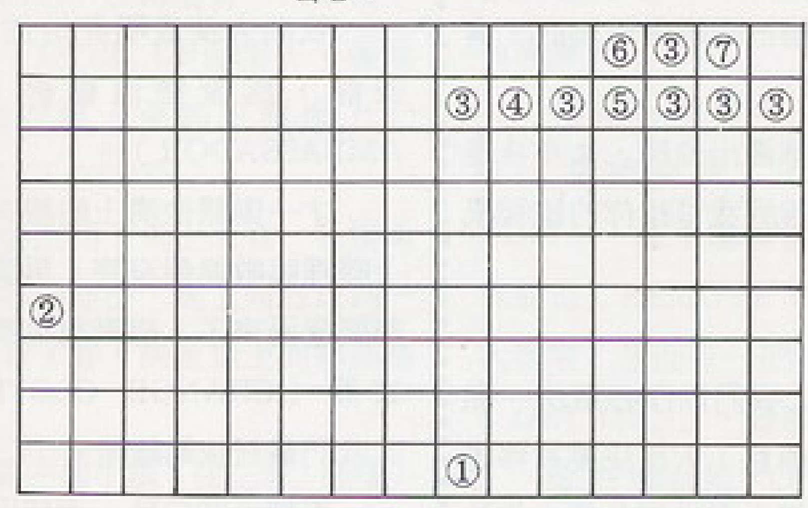
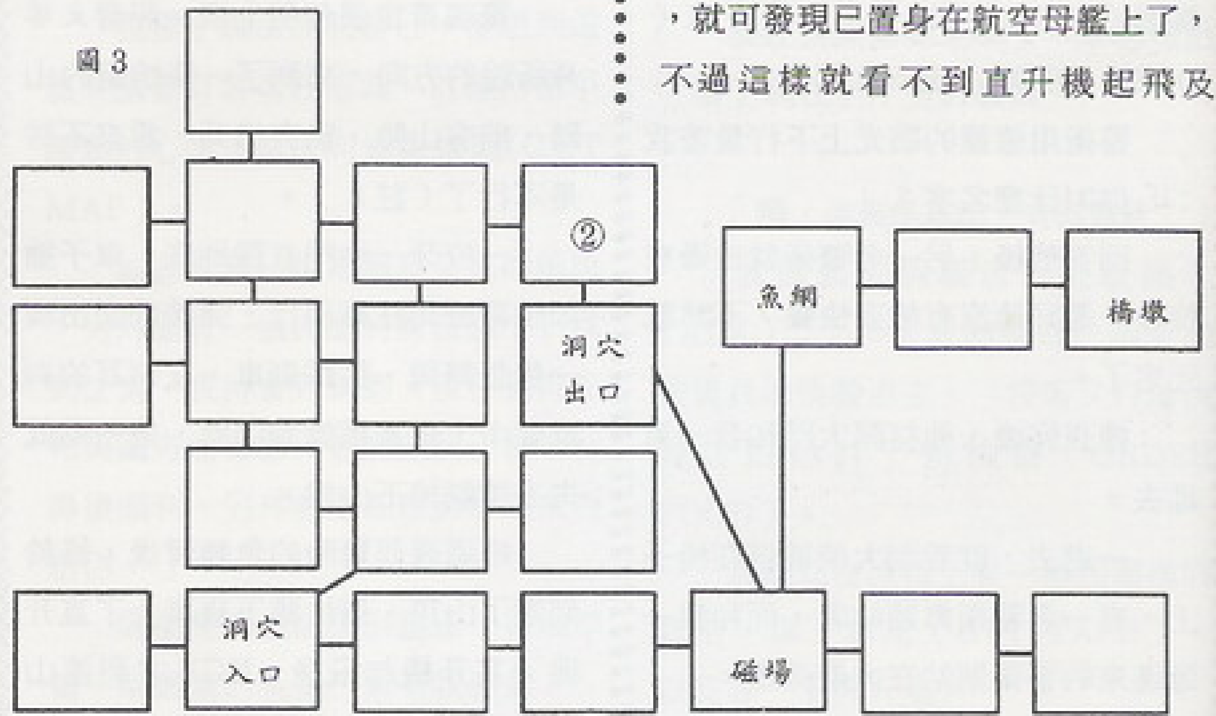


圖 3 為洞穴行進的路線，在到達②後，馬上將遊戲儲起來，因為不太好游，這條路的出口在右下角，但角度若沒抓好，將游不出去，請多試幾次。在游出洞穴後，氧氣量最好還剩一半以上，否則會不夠用。

圖 3



註 8：通過山路的方法：

首先將遊戲儲存起來，然後開始加速，轉彎前需將速度減至20公里以下，當車頭接觸到彎路的弧綫時，連續按轉彎鍵直到轉過為止。若老轉不過去，可使用下列方法：轉彎時，不要按轉彎鍵，讓車子繼續行駛，然後注意看時速表，當速度開始下降時，那個位置即是轉彎的時機。

若是試了 N 次還是無法通過時，不用氣得跳腳，只要按一下F8鍵，就可發現已置身在航空母艦上了，不過這樣就看不到直升機起飛及KGB 氣得跳腳的精彩畫面了，多可惜呀！是不是？

註 9：

在遊戲裏有三個地方的分數是靠技術來評分：⑴通過冰山帶的最高分數10分。⑵第一次與貨輪會合時是 5 分。⑶緊跟貨輪潛入港口為10分。

創世紀VI 完全攻略

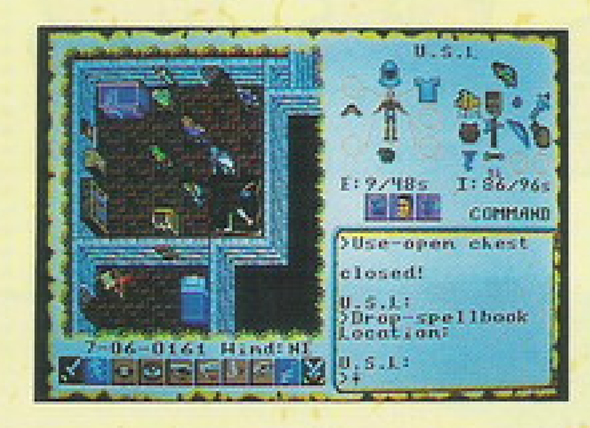
新登場

你——虛偽先知
背負著深不可測的命運
來到曾經互番浴血奮戰的第二故鄉
一度死裡逃生，八次王前請命
現在……
艱巨多變的旅程正迎向你

王立天



魔法書是旅程必備的東西，別忘了拿



創世紀VI 是有史以來最棒的RPG，至於它的優點，玩過的人已知道，沒玩過的人也知道，所以就 甭說了。

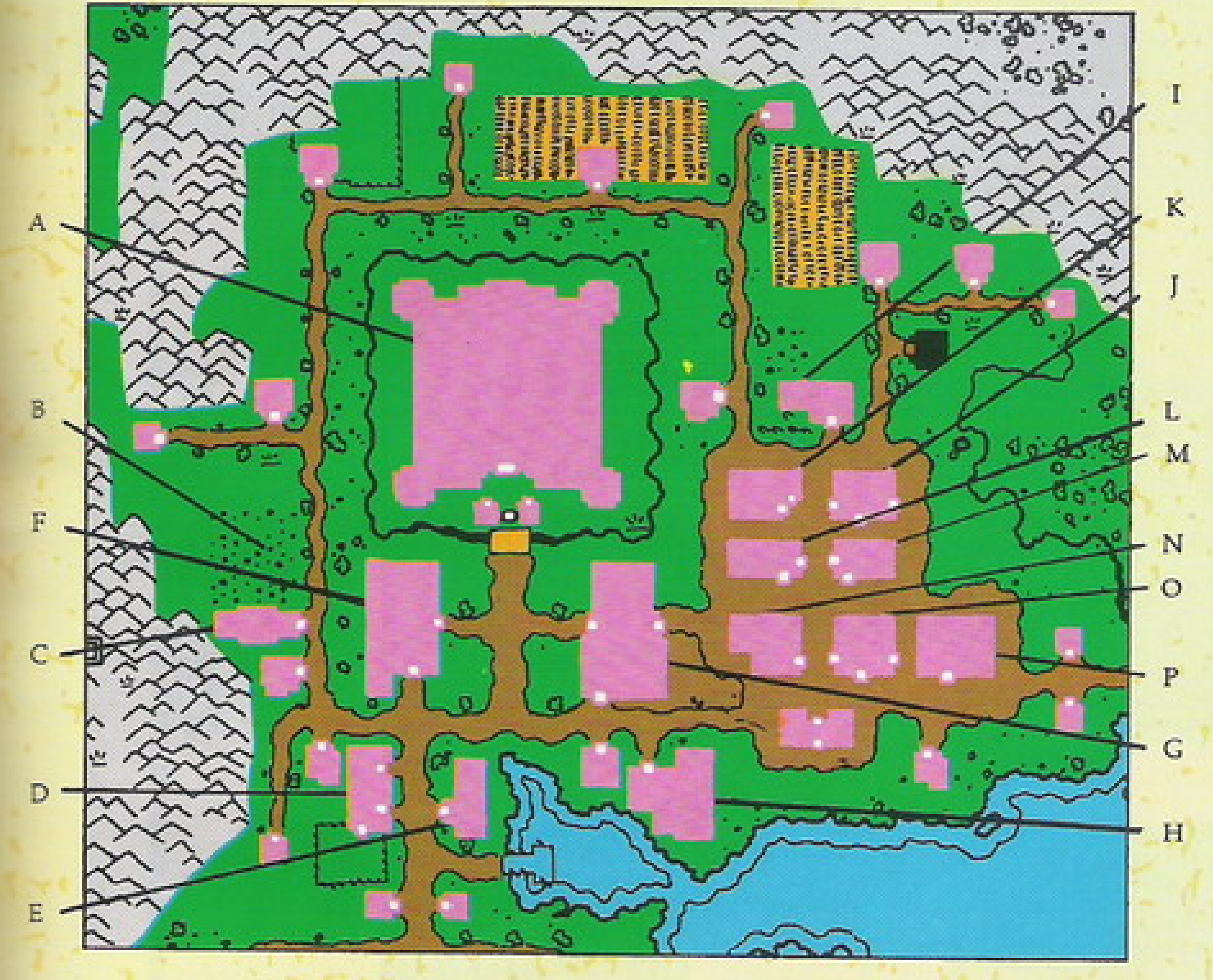
玩創世紀VI最重要的是跟每一個人TALK，一方面可瞭解劇情，一方面也有助於遊戲的進行。此攻略只是供玩家參考，所以都只是寫重點。

還有，請把說明書K「清楚」再來玩，否則保證你一頭露水。

現在舉起你的Sword，向拯救不列顛之路邁進吧！不列顛，我來啦！…唉喲…







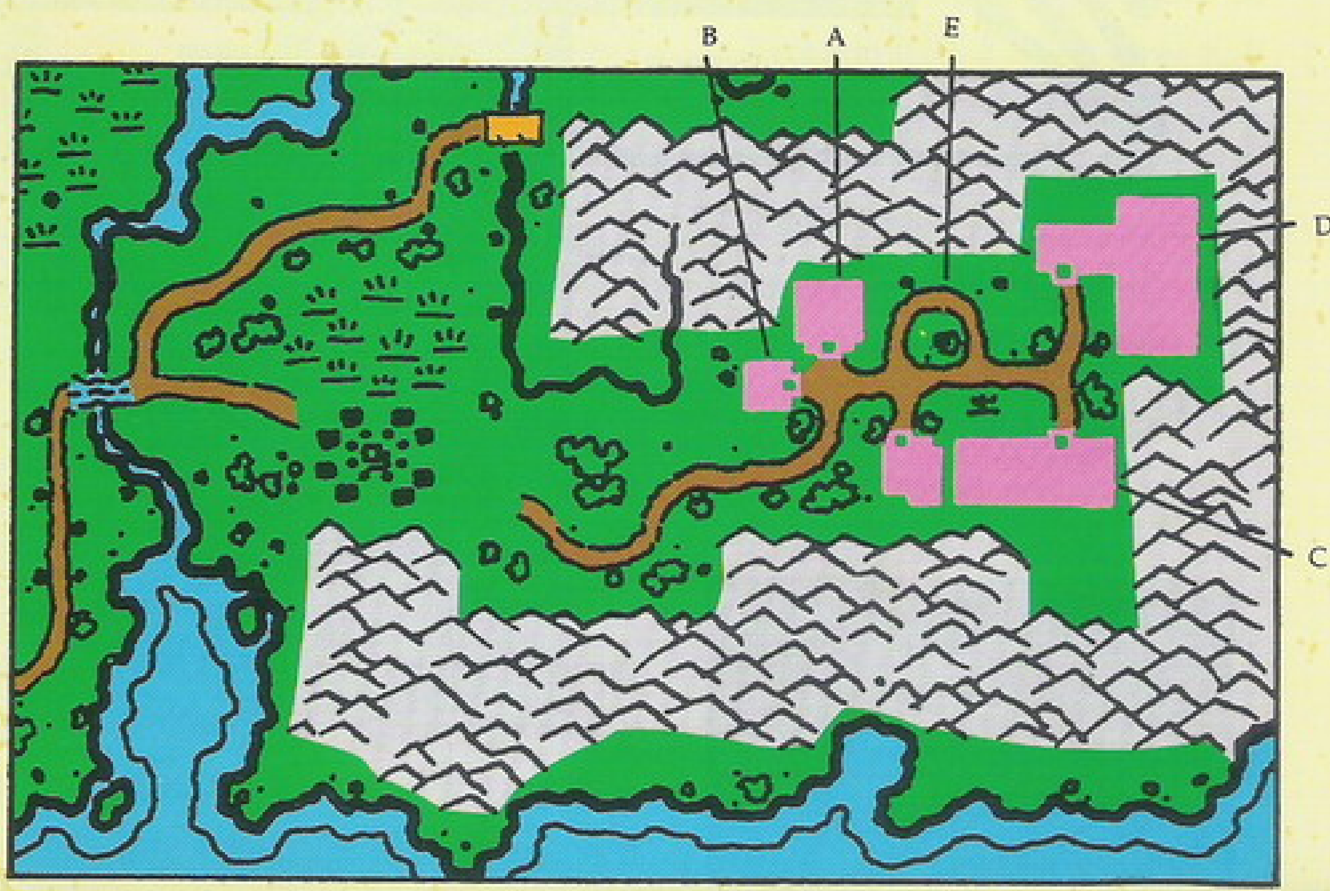
A. Lord British's Castle
B. Royal Orchards
C. Blacksmith
D. Stable
E. The Oaken Oar
F. The Conservatory/Royal Museum
G. The Royal Mint
H. The Wayfarer Inn
I. The Healer's Sanctum
J. Baker
K. North Star Armory
L. Weaver
M. Fletcher
N. Provisioner
O. Iolo's Bows
P. The Blue Boar

事前準備

打死三雙小魔怪之後，先和Lord British談話（別忘了先解除戰鬥狀態）。查閱原文說明書，回答他的問題之後，可以拿到一把鑰匙，可用它開啟皇宮內及下水道大多數的鐵門；再問紅色月之石（STONE）的使用法。接著把Shamino在片頭中撿來的書拿給Lord British左邊的魔法師Nystle看，他會叫你到Lycaeum找Mariah解讀。Lord British右邊的戰士竟然是Geoffrey，他無法加入隊伍，不過會叫你到Cove找Gertan詢

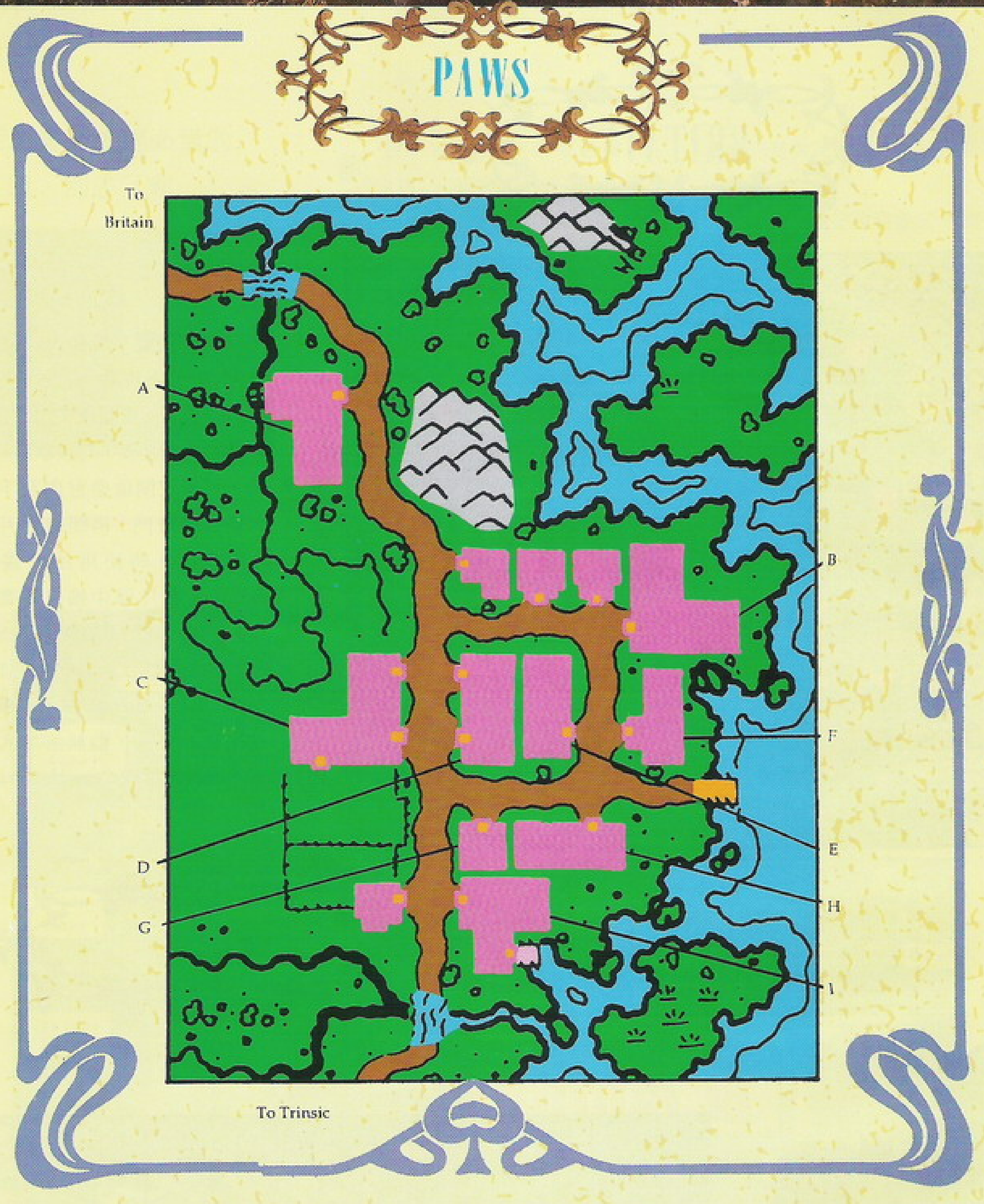






A. Viscount Ahrmand's Residence
B. The Well of Good Fortune
C. Sasha the Healer
D. Rudyom the Mage
E. The Traveller's Shrine

PAWS



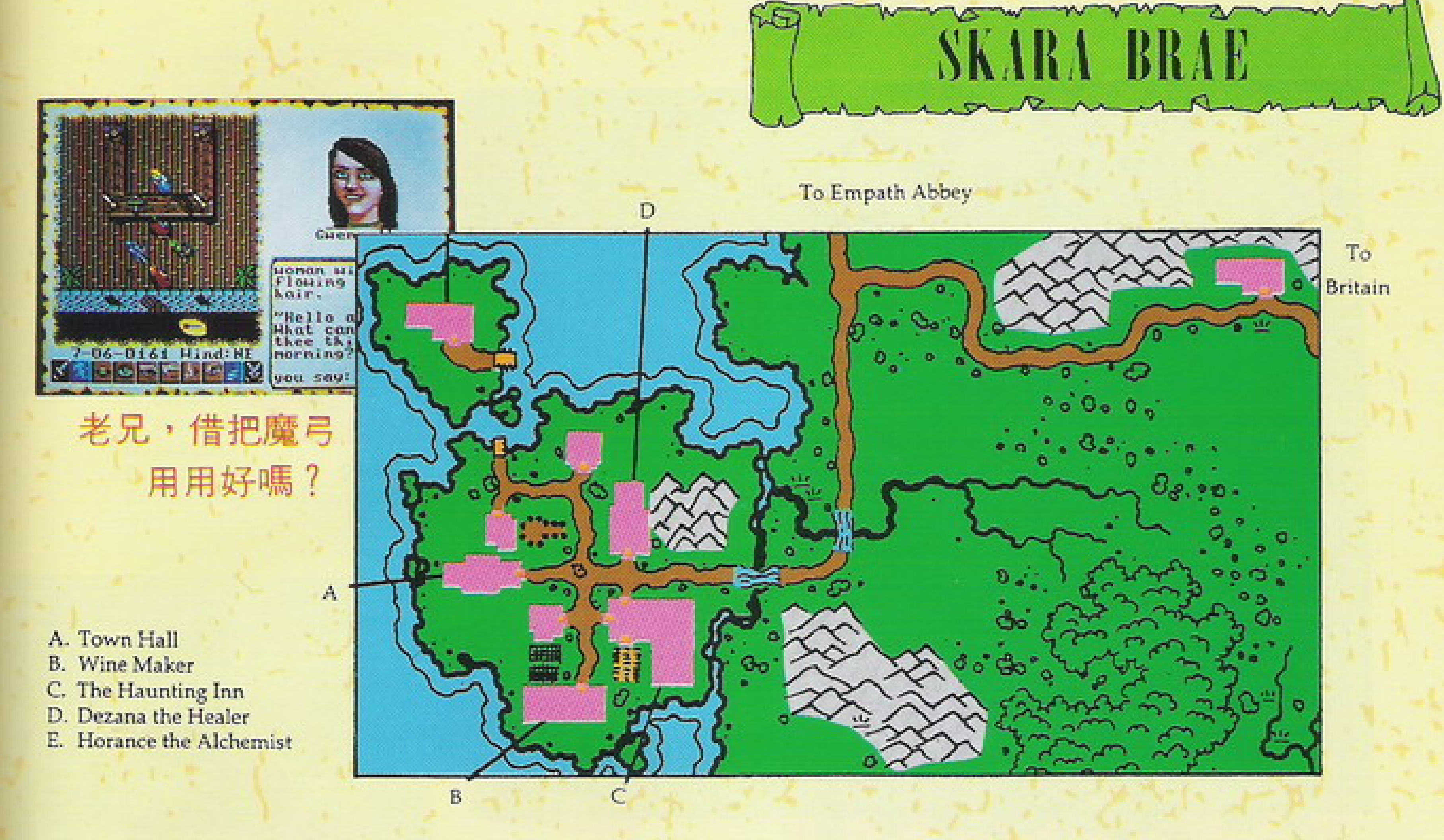
A. Flour Mill
B. The Cat's Lair
C. Dairy
D. Slughterhouse
E. Seamstress
F. Weaver
G. Rope Maker
H. Thread Maker
I. The Sweet Dreams Inn

問魔怪佔領神殿的近況。

再和隊伍中的人談話，只有Iolo能幫你收集全隊隊員的黃金(Gather)或均分所有黃金(Split)至於他想要講的故事，由於Dupre的插嘴，一直無法和道。

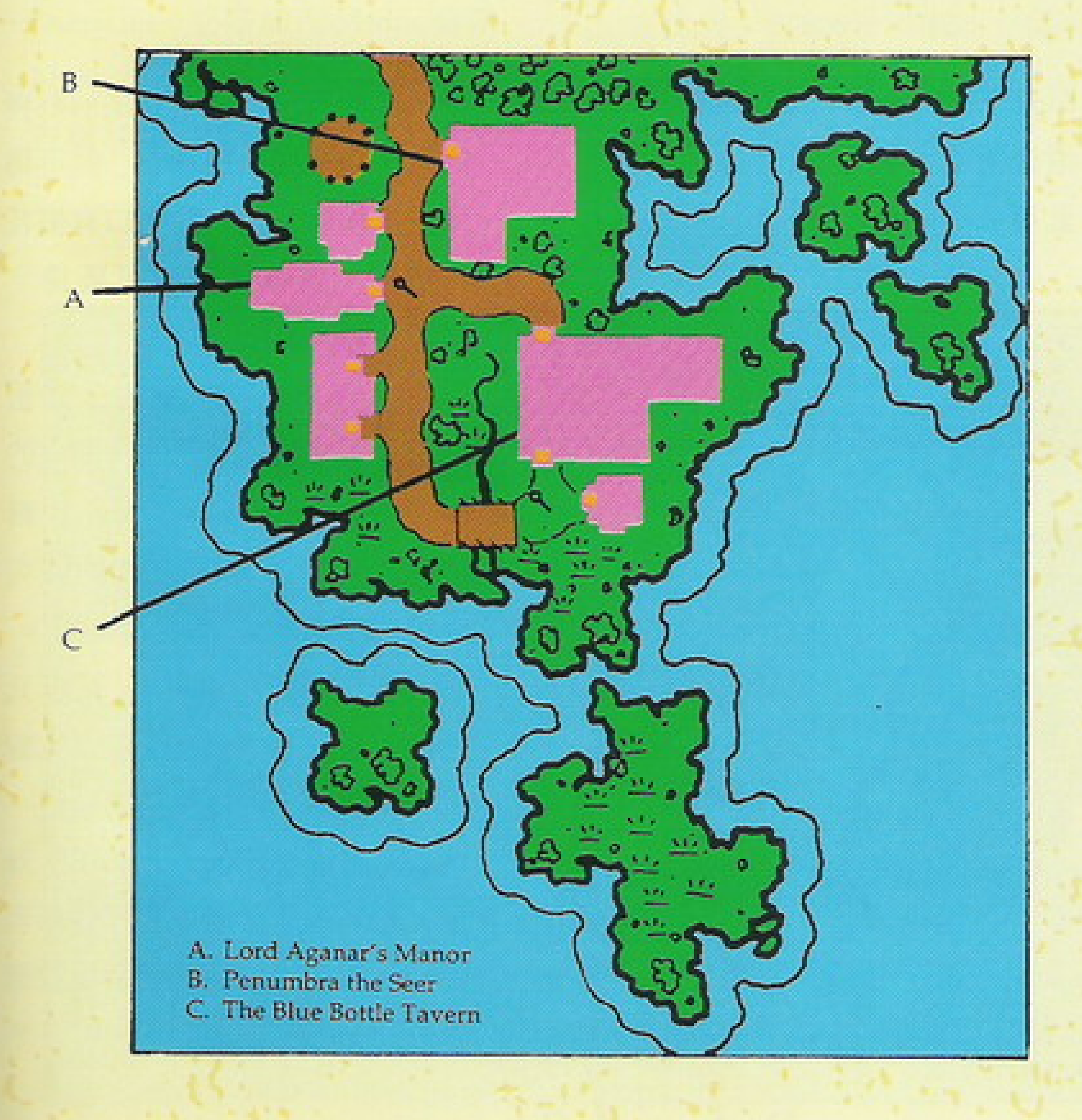
接著到Lord British為你準備的房間拿取補給品，別忘了桌子上那一本黑色的魔法書，在第六代必需使用它才能施法。此時利用鑰匙打開皇宮大門兩側的鐵門，使用轆轤(Crank)之後就可以離開皇宮。

由於治安良好，怪獸很少，錢也不好賺。可以到Paw的織布店買大量的布，走到對街的裁縫店去賣，一個人一趟可賺75～90 GP，一天下來大約有7000 GP的收入，非常好賺。此時採用單獨行動，並把身上的物品暫時扔在地上，賺起來更快。



老兄，借把魔弓用用好嗎？





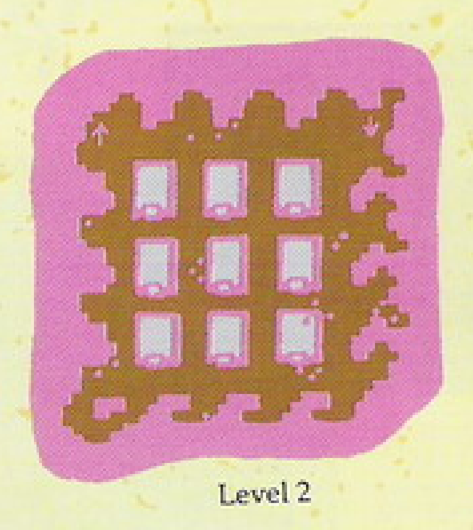
至於武器防具，在 Britannio 可買到魔弓，若身上錢不夠，她會送你一把，因此可以省下一筆錢。魔盾在加入 Serpent's Hold 的銀蛇聯盟後可得到一面（需準備一面 Heater Shield 一顆寶石（Gem）一塊金塊（Nugget）），地下城還可撿到一面。

魔法是旅途中的必需品。可以買到魔法的地方有：1. Cove 2. Lycaeum 北方 3. Skara Brae 北方島上 4. Yew 東南方（需坐小舟順著河流前往19° N 4° E）旅途中必需要的魔法有心靈移動術，解魔法鎖、消失術、解除力場、空空之手和強力驅魔（可解除隊員被 Daemon 精神控制）等，準備充份後即可踏上征途。

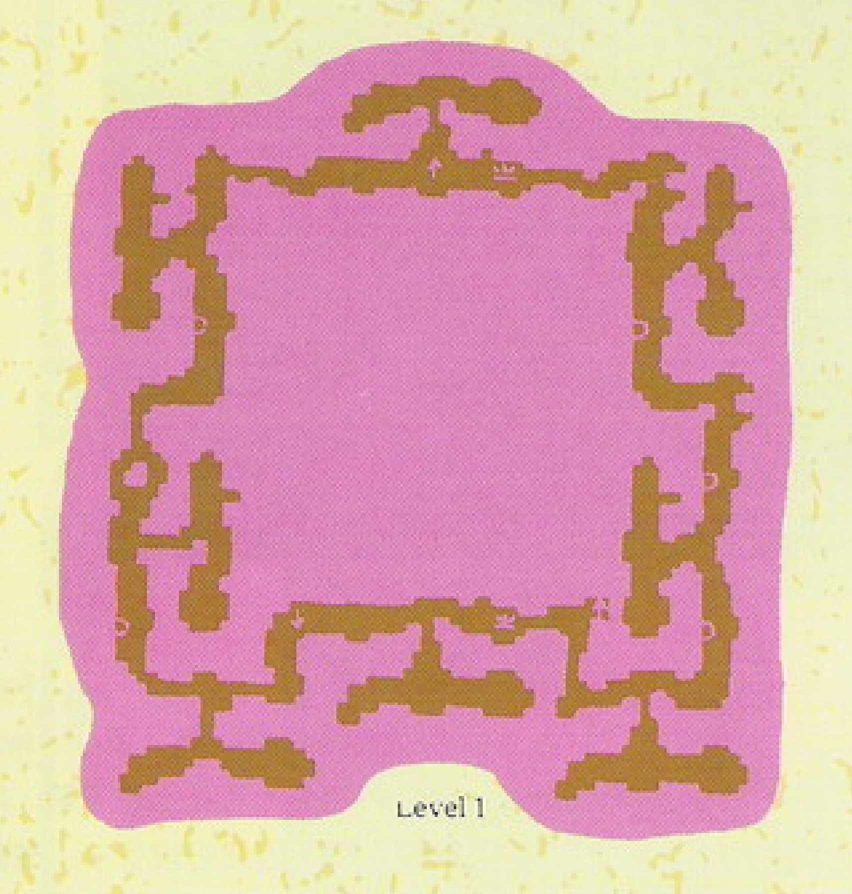
解放神殿

解除神殿上的魔法必需站在 Altar 旁邊使用 Rune，並唸出該神殿的祈禱文（Mantra）。各神殿的 Rune 和祈禱文如下：

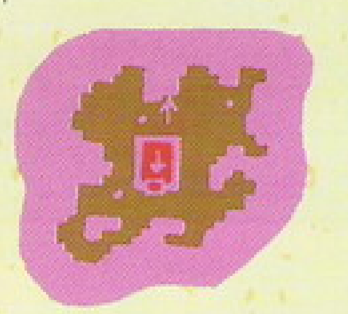




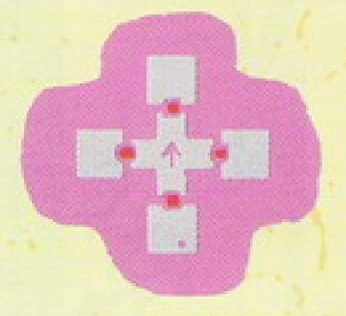
Level 2



Level 1



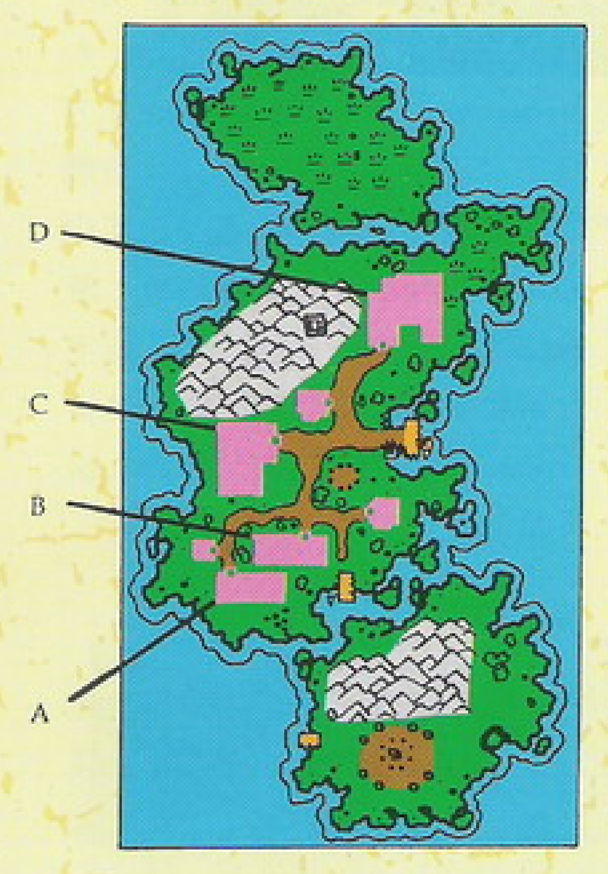
Level 3



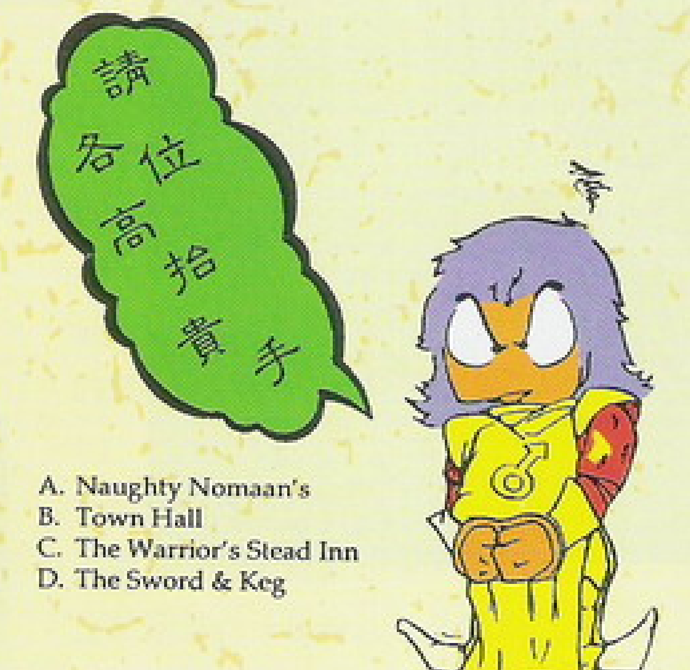
Level 4

• Honesty：Rune 在 Moonglow地下墓穴中(CRYPTS)，可由酒店祕室或 Lycaeum 北方法師 Xiao 家臥室下去。酒店祕室阻塞物可用消失術或攻擊消除之。墓穴的鑰匙可去找在酒店南方有一間小房子，裏面有一個頭上有星形刺青的人，向他問「Beyvin」就可得到一把鑰匙。找一間門口有擺花的房間，搜尋骨骸即可獲得。Mantra 為 AHM。

JHELOM



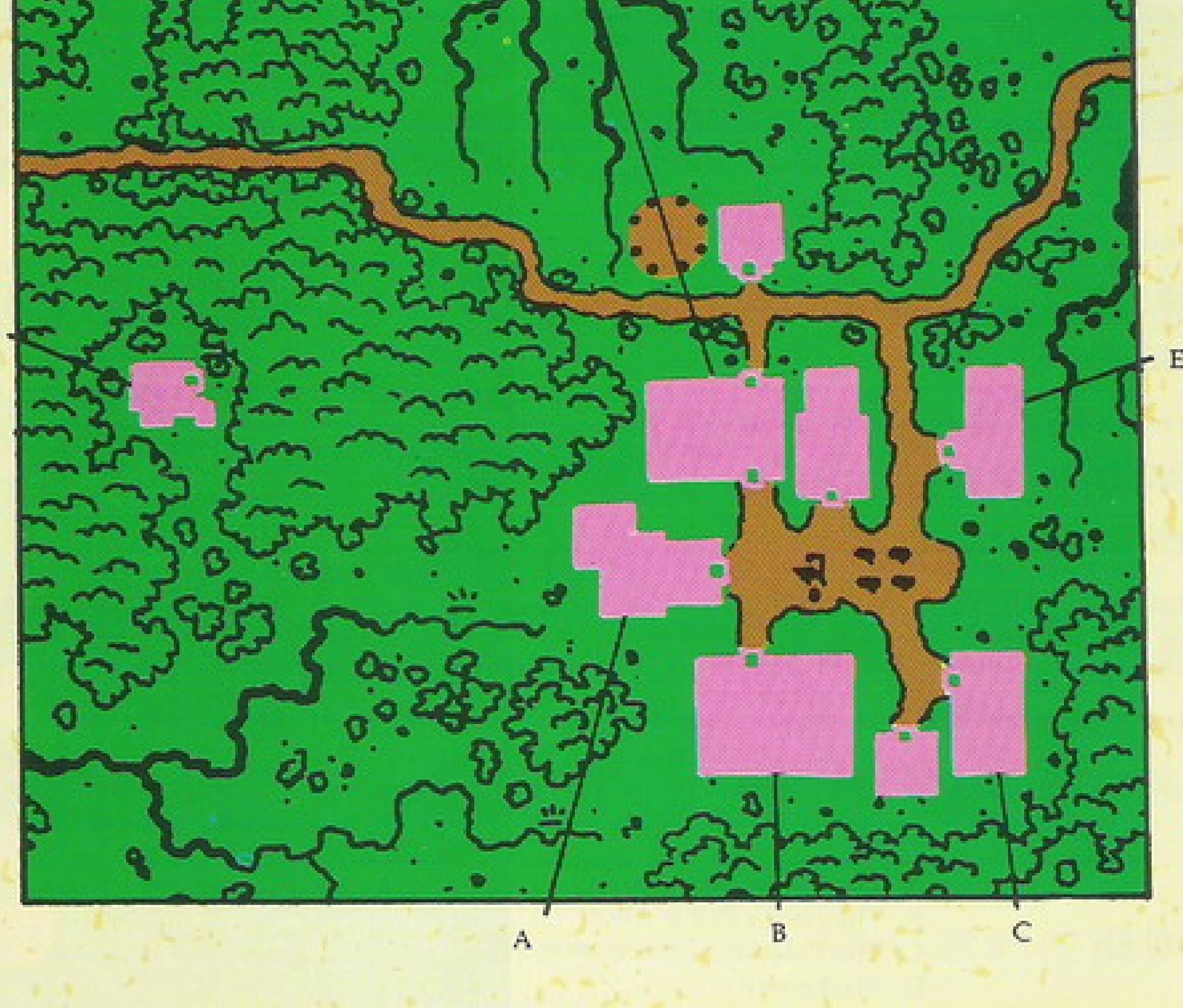
A. Naughty Nomaan's
B. Town Hall
C. The Warrior's Stead Inn
D. The Sword & Keg



• Commpassion：Rune 由公立音樂學校（博物館上面的房間）的小女孩 Ariana 持有，需經她媽媽（酒店老板娘 Anya）的許可就可以到手。Mantra 為 MU。

• Valor：Rune 在 Jhelom 酒店北面牆的老鼠洞中。晚上皇宮大廳有一隻老鼠，和牠說話再給他一塊乳酪牠就可以加入（Join）隊伍。回到酒店使用單獨行動即可得到，再和牠說話即可使牠脫離隊伍 Mantra 為 RA。





A. The High Court
B. Prison
C. Arms of Justice
D. Logger
E. Tailor
F. The Slaughtered Lamb

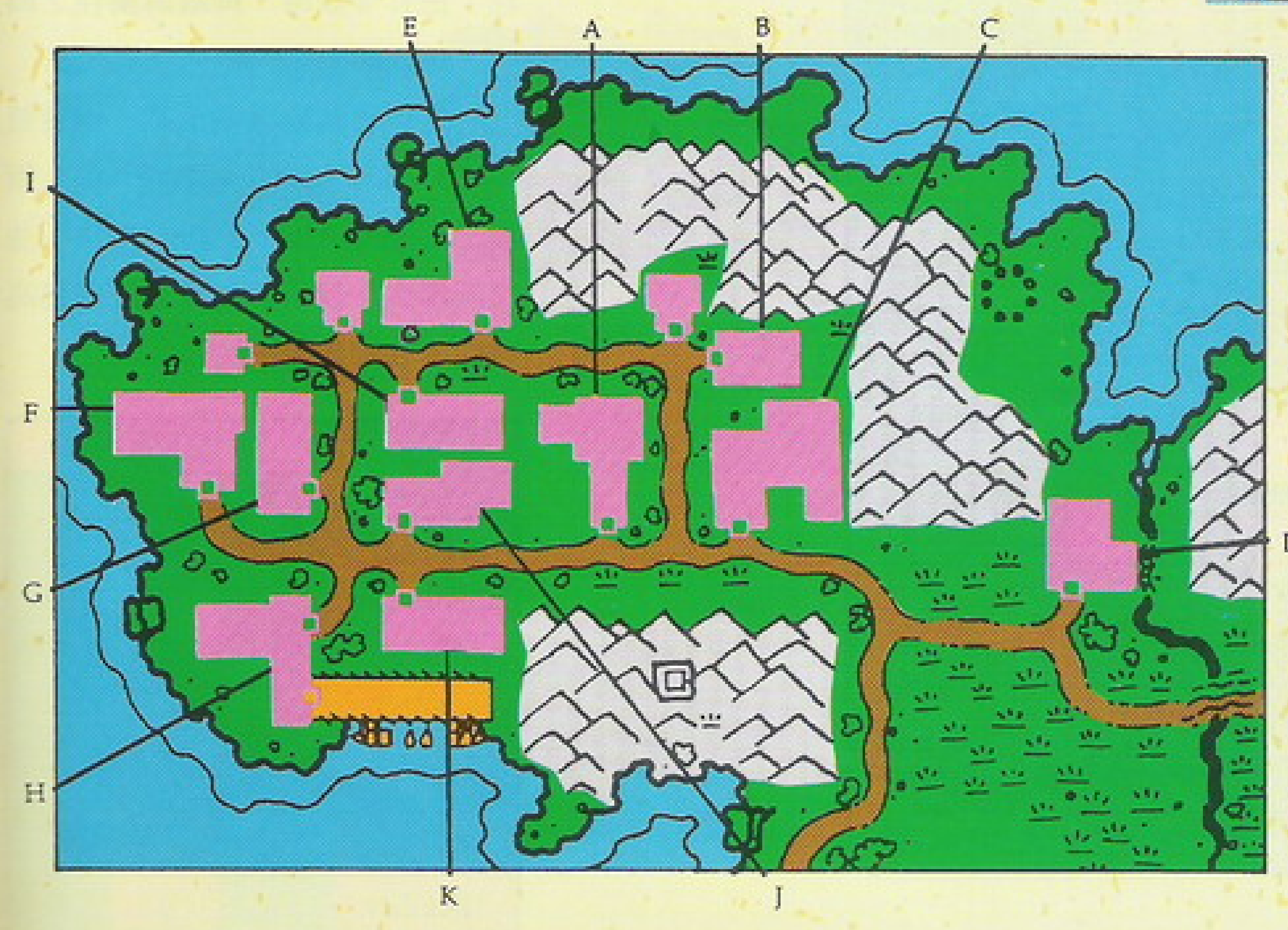


- Justice：Rune 被小偷藏在 Yew 酒店裡一個盆景下面。移開盆景就可以看到。 Mantra為 BEH 。
- Sacrifice：必需加入 Minoc 音樂公會才能取得。先到 Yew 西方樹林中找 Ben 買木頭，再到



Minoc東邊鋸木廠鋸開，然後拿給 Minoc的 Julia 做成排笛。接著找會長 Selganor ，拿出排笛並說出「 6789878767653 」就可以得到 Rune 。 Mantra 為 CAH 。



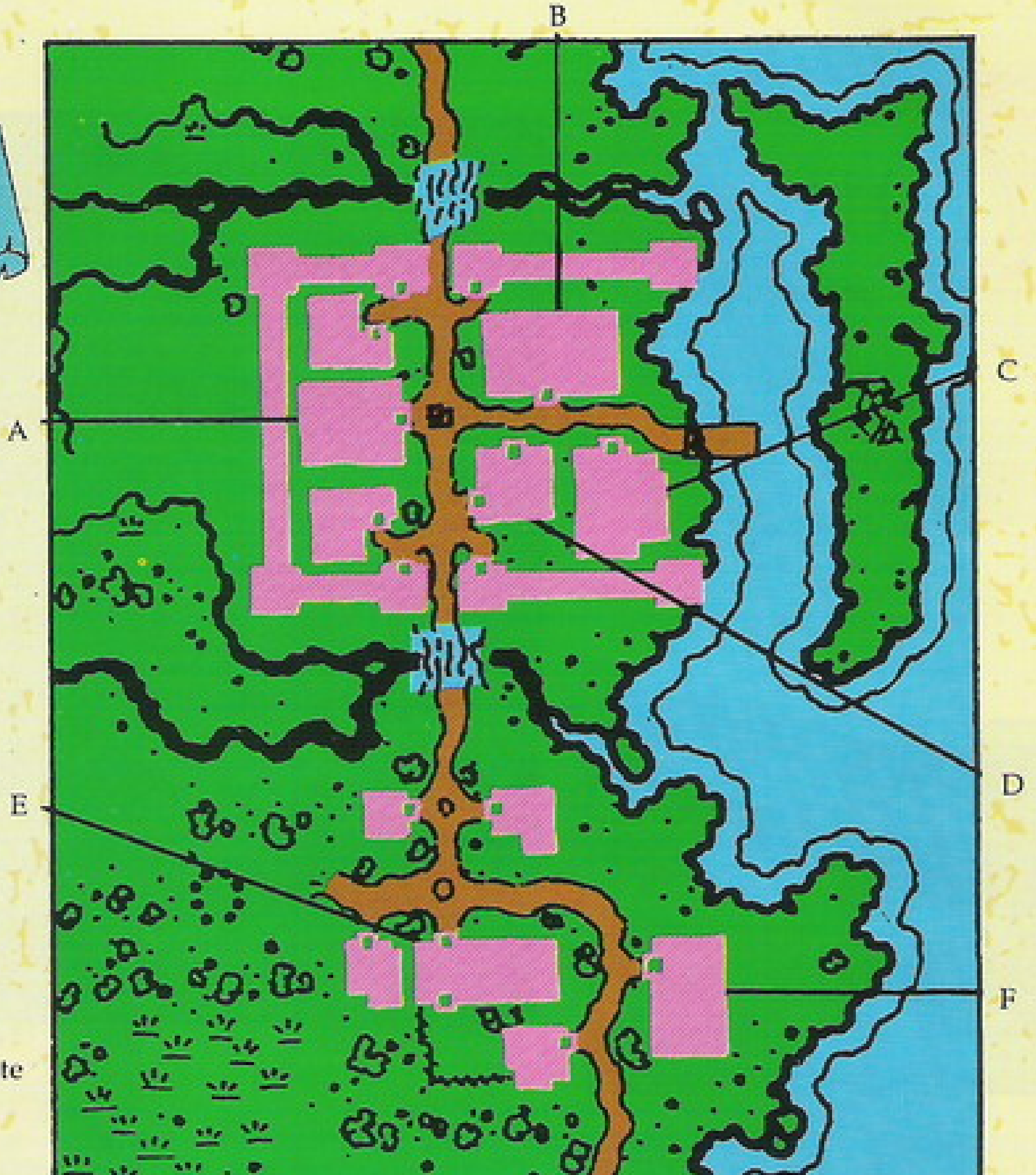




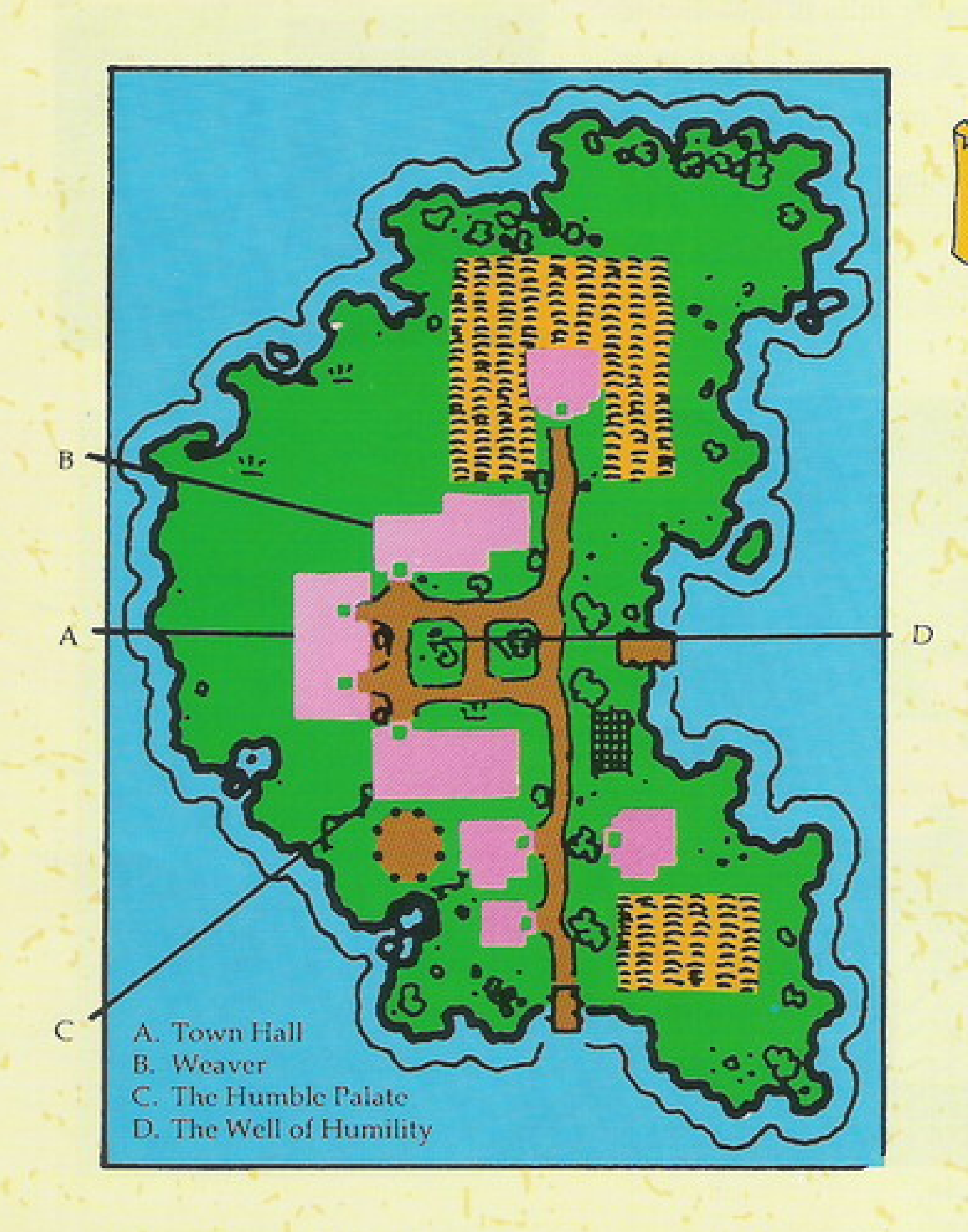
A. Artisan's Guildhall
B. Instrument Maker
C. Governor's Mansion
D. Sawmill
E. Healer's Mission
F. The Tinker's Inn
G. Basket Weaver
H. The Crow's Nest
I. Glassblower
J. Clockmaker
K. Death Watch Armory

TRINSIC

- Honor：直接拿走 Trinsic 城中石壇上的 Rune 即可。Mantra 為 SUMM。
- Spirituality：搜尋 Skara Brae 北方 Marney 家櫃子，在箱子裡可找到。Mantra 為 OM。
- Humility：跟 New Magnincia 市長回答「Condor」即可獲得 Rune。Mantra 為 LUM。



A. The Mayor's House
B. The Fool's Pair o' Dice
C. The Paladin's Protectorate
D. Blacksmith
E. Stables
F. Wounds of Honor



NEW MAGINCIA

註：提昇等級時，神殿與屬性之關係——————

當經驗點數累積至某一個數值（400、800、1600、3200…），到美德神殿與 Altar 說話（Talk）並唸祈禱文，就可以提昇等級與提高屬性。其關係如下：

神殿	提高屬性		
	STR	DEX	INT
Honesty	3	0	0
Compassion	0	3	0
Valor	0	0	3
Justice	1	1	0
Sacrifice	0	1	1
Honor	1	0	1
Spirituality	1	1	1
Humility	0	0	0

民國79年11月8日

軟體世界雜誌擴頁紀事

編輯部全體獻上衷心的感謝

感謝您陪我們一同走過成長的歲月

我們眞心期望

你能分享我們的喜悅及成長

我們將不斷的努力奮鬥

當站在頂峯時

再一次

邀您共嚐成功的滋味



SOFT WORLD MONTHLY



Professional Magazine for IBM PC Games

今日—

我們以您睿智的選擇爲榮

明日—

你將因軟體世界雜誌的成果爲傲



CAVES AND DUNGEONS



地圖符號說明

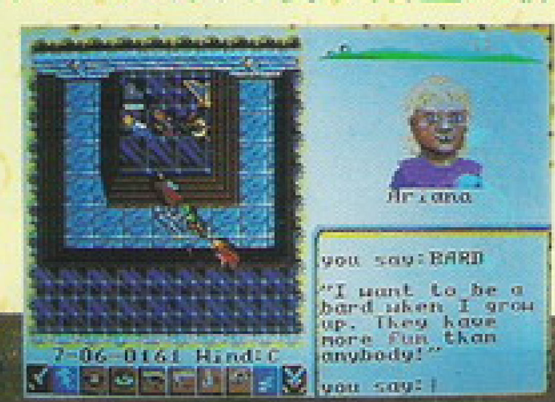
MAP KEY

Symbol	Symbol
Ladder Up	Pillar
Ladder Down	Statue
Obstacle (Stalagmite, Brazier)	Room, Building
Door	Puddle
Water	Secret Door
Lava	Obstacle
Bone Arch	Swamp
Hole Down	Pier
Geyser	Skiff
River	Guillotine
Spiderweb	Stocks, Signpost
Bridge	Well
Trap (Field, Spikes, Bear Trap)	Logs
Cage	Shipwreck
Grave	Graves
Switch	Dungeon Entrance
Lever	Lamp Post
Platform	Ship

◀有魔盾要賣嗎？我想要一個



▼媽媽叫我不要和陌生人聊天！





我們有…

最佳的廣告版面
廣大而活躍的消費層
完整而快速的發行網

經過近二年多的努力
如今我們擁有600多家經銷點
25000份發行量及100000名讀者的實力
然而我們並不以此自滿
堅持求新求變
是軟體世界雜誌一貫的執著

我們沒有…

誇大不實的廣告
言過其實的宣傳
巧言訐辯的SALESMEN

雖然
從 0 到25000
從套色到彩色
從32頁到104頁
路走得很辛苦
但當桂冠加身時
一切都變得值得了

Happy Days to You !

電腦遊戲老饕的"最愛"

■ 11月份第一屆金磁片獎得獎作品大饗 ——————



第一屆金磁片獎全國休閒軟體[illegible]
在今年8月26日落幕。由於各方[illegible]
熱烈回響再次地證明了國人
的設計水準，軟體世界
將與您分享此國人
自製軟體的成果
敬請期待

金磁片獎
得獎作品系列大展

Soft-World 774186
■魔點
■決戰俄羅斯
■X-ROCK
■楚漢之爭
■麻雀學園

楚漢之爭

■楚漢之爭

■魔點

SCORE 01144
LEVE 00

■X-ROCK

■決戰俄羅斯

■麻雀學園

WE ARE THE PERFECT MARVEL



“心動100”三重贈獎活動

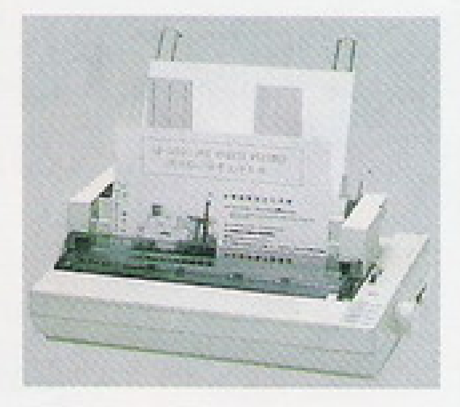
屬於你我的雜誌——“第３波”
滿100期了
為了表示我們的一點心意
我們準備很多獎品
都是您想要、需要的
走一趟“第３波雜誌”
現場訂，當場刮
讓您刮刮樂，請立即行動！



抽獎活動獎品內容：



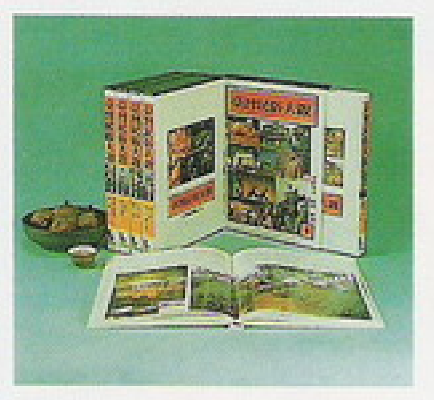
特獎１名
詮腦超級天翼386B-25
一套
（價值45,000元）



頭獎２名
EPSON 24針印表機
LQ1010C 一台
（價值18,000元）



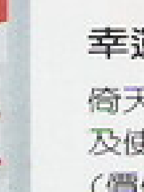
二獎５名
勤益聲霸卡一套
（價值6,950元）



三獎10名
功同台灣民俗大觀一套
５冊
（價值3,400元）

四獎20名
世碁加菲猫電視遊樂器
一組
（價值1,300元）





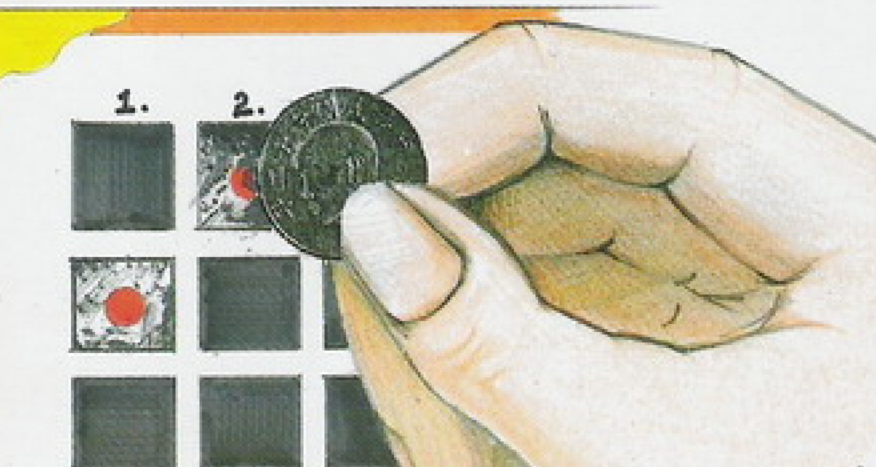
幸運獎200名
倚天 OAmate 普及版
及使用手冊一套
（價值500元）



活動期間：自79年12月１日起至80年１月10日止
（劃撥訂戶以郵戳為憑，逾期概不受理）

現場訂・當場刮









第一重：

於活動期間內訂閱第3波雜誌

一年贈1991年日誌一本， 二年贈精美記事本一組(附電算機)

第二重：

於資訊展會場(台北、台中、高雄)現場訂閱可當場參加刮刮樂，中獎容易！

第三重：

於活動期間內不論現場訂閱或郵撥訂閱均可參加抽獎活動，獎品豐富！

參加辦法：

凡於資訊展會場當場訂閱第3波雜誌者(訂閱一年彩券1張，2年2張，以此類推)，即可現場參加刮刮樂。立即刮，馬上中！(刮刮樂獎品於現場公佈)
如未刮中，亦可將刮刮樂彩券投入摸彩箱繼續參加抽獎活動(無論刮中與否，均可參加抽獎活動)，劃撥訂戶本公司會將抽獎聯投入摸彩箱參加抽獎並將存根聯寄上，請保留存根以備對獎！

開獎日期：

80年1月15日於定碁科技公開抽獎

中獎公佈：

於80年2月份第3波雜誌(102期)公佈中獎號碼。

領獎日期：

80年2月1日～28日，逾期及存根損毀者無效。

領獎辦法：

特、頭、二、三獎請帶身份證及存根至定碁科技門市部領獎(依稅法規定凡中獎金額在1,500元以上者需扣繳15%稅金)；幸運獎及四獎可親自至上述地點領獎，亦可將姓名、電話、郵寄地址填妥於存根聯寄至台北市民生東路977號第3波雜誌發行課領獎(幸運獎須加附郵資50元四獎須加附郵資100元)

訂閱辦法：

①可於12月資訊月會場(台北、台中、高雄)當場訂閱。(資訊月台北展12/1～12/10台北世貿、外貿展覽館、台中展12/15～12/20台中外貿展覽館、高雄展12/25～12/31)。

②郵撥訂閱／請抄下劃撥帳號到郵局劃撥，劃撥帳號：1422957-0
戶名：定碁科技股份有限公司

第3波雜誌訂閱價目表

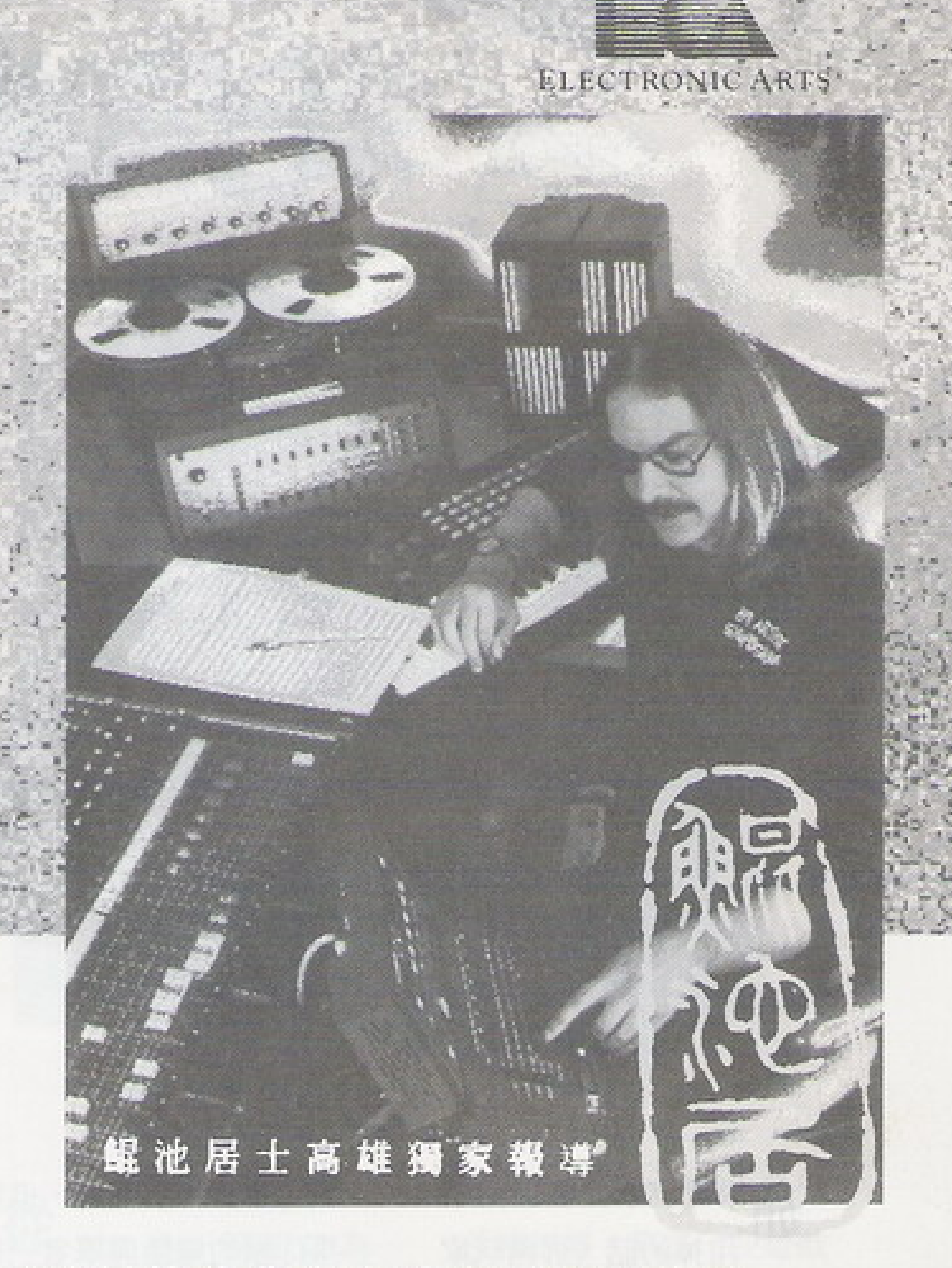
	新訂戶	續訂戶／學生價
1年	1200	1120
2年	2240	2100
3年	3150	2940

定碁科技股份有限公司

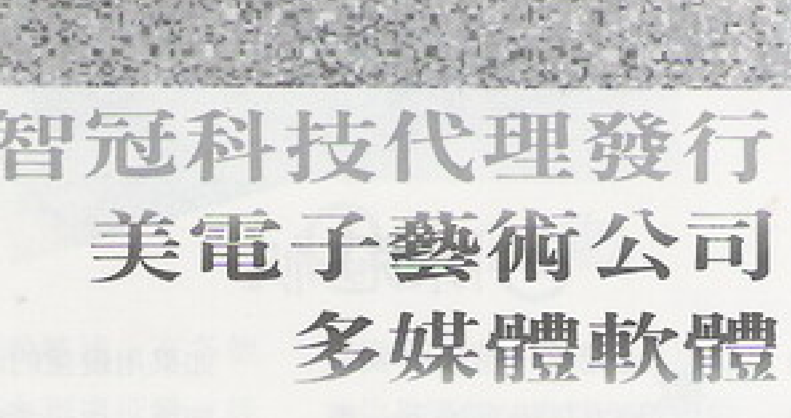
地址：台北市民生東路977號
電話：(02)7630052・7655650轉訂戶組
傳真：(02)7656874


1991全新出擊
多媒體軟體
ELECTRONIC ARTS
我們的生活中
總有些缺憾
如今
完美——
不再是幻想
創造——
不再是夢幻
因為
你即將擁有這一切
STUDIO
STUDIO
PAINT III
VIDEO III
ELECTRONIC ARTS





鯤池居士高雄獨家報導



智冠科技代理發行 美電子藝術公司 多媒體軟體

<高雄訊 >當你在玩休閒軟體時，你是否曾經被螢幕上生動畫面深深的吸引住呢？也許，你也曾經被電視上美麗的電腦動畫給吸引過，而想成為這些生動、美麗、變化無窮的電腦動畫的創造者；但是，卻不知如何進入這個世界，如何成為它的主人.....

這一切的一切，將隨著智冠科技有限公司獲美國電子藝術公司Electronic Arts獨家授權，於1991年初出版的一系列多媒體軟體一掃而空．屆時，你將成為世界上最富有的人了！任何構想，在Deluxe Paint與Studio系列多媒體軟體的協助下，你都可以將它一一的展現在你的眼前，享受前所未有的成就感！成為畢加索二世！

智冠科技有限公司，於前年就開始獨家代理生產發行由美國電子藝術公司Electronic Arts 所出版的休閒軟體後，即獲港台兩地消費者與經銷商的讚許，認為這是休閒軟體一個新紀元．雖然，坊間仍曾發現該美國電子藝術公司的盜版軟體，據智冠科技有限公司某位主管透露，該公司已委託智冠科技收集各有關之資料，待時機成熟即將採法律途徑解決此一事情．目前，已掌握之公司有：Ｘ訊，新Ｘ紀，Ｘ陽，超Ｘ磁．．等數家公司．

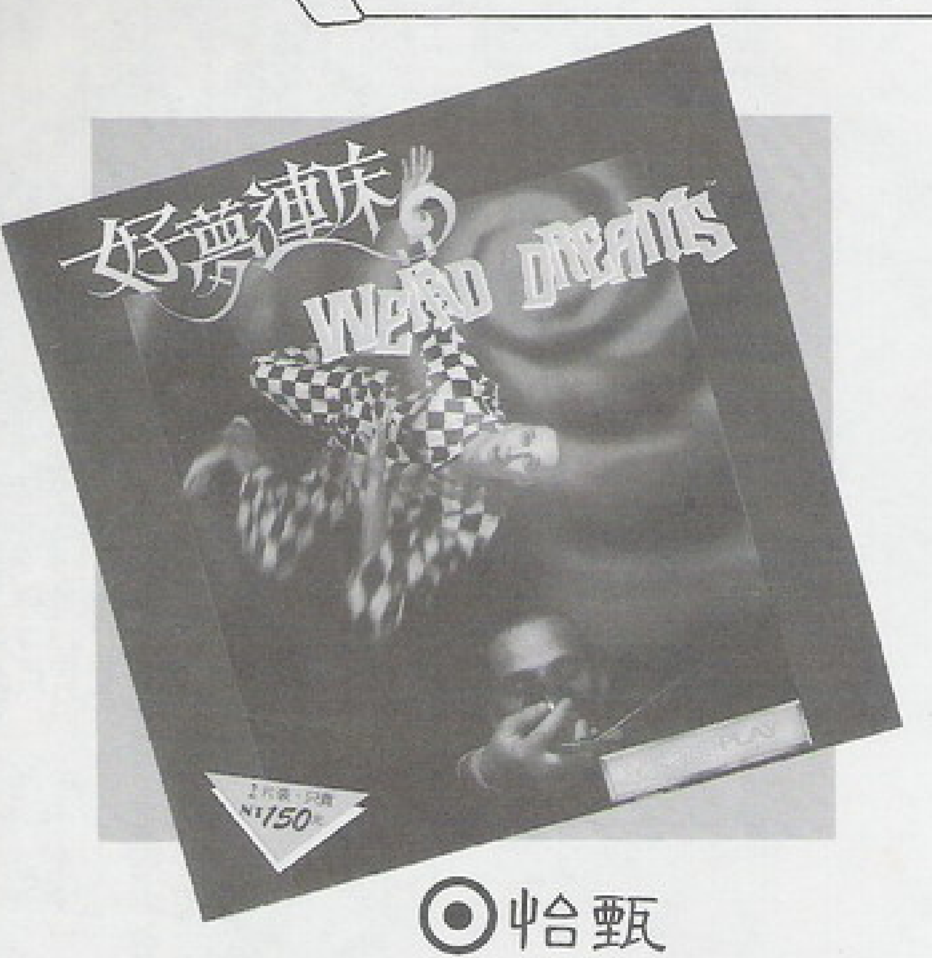
Electronic Arts 自1982年成立以來，已推出近60種不同性質的休閒軟體現在，Electronic Arts 更是美國休閒軟體行業中最大的研究發展與發行公司．而真正令 Electronic Arts感到自豪的，還是其自行發展的多媒體軟體，使得其產品品質得以凌駕其他公司，創造高銷售紀錄，如上帝也抓狂，凱撒大帝....等產品．這些超高技術，都可以在智冠科技有限公司即將推出的Electronic Arts 多媒體軟體中一覽無遺．

這些多媒體軟體，包括適合IBM 個人電腦的Deluxe Paint II Enhanced, Deluxe Paint Animation; 適合Macintosh 的Studio 1, Studio 8, 與尚未出版之Studio 32; 還有適合Amiga 的 Deluxe Paint III 與 Deluxe Video III. 智冠科技有限公司將秉持著提昇中華民國科技為己任的心態為您推出這一系列功能超強的多媒體軟體，請大家密切注意其出版日期．

這些多媒體軟體，屆時，將與智冠科技有限公司自行研究開發之中文休閒軟體，一起在七十九年度資訊月台北、台中與高雄三區為您展出，請您抽空務必蒞臨智冠科技有限公司的軟體世界館參觀．到時，必定讓您....

本稿圖片效果採用Studio 8製作

七嘴八舌



◎怡甄

如果還沒拿去當衛生紙用掉的話，那請玩家翻翻塵封已久的軟體世界雜誌第２期國外報導17頁。相信一年半前當GAME迷看到此頁時，一定會震驚於以當時之遊戲製作技術居然能造出如此不可思議的畫面。一年半後，它——好夢連床——仍然獨領風騷，由國內軟體世界正式推出與諸迷見面。

此遊戲內容在描述一位手術枱上的病人在夢境中之所作所為。雖然一切看來是如此地荒誕不經——在棉花糖機中翻滾、與真人一般大的蜜蜂賽跑、用在天空中飛翔的魚？？？與怪物格鬥、在琴鍵上翩然起舞……。It's impossible！這是給人的第一印象，但在遊戲之餘也不得不對那份幽默感與天馬行空式的幻想發出會心的微笑。

對大多數玩家而言這或許不算一個問題，但如果你家的電腦與筆者一樣是石器時代4.77 MHz XT級電腦，你一定會覺得遊戲進行速度真不是普通的慢，沒有TURBO什麼動作都慢四拍。還有，CGA模擬程式的表現稍嫌遜了些，建議玩家找其它模擬程式試試看。

對有彩色、TURBO電腦的玩家而言，這是個你千萬不能錯失的動作鉅片。至於單色螢幕的玩家……你難道忍心放棄程式設計師為你精心製作炫爛的彩色畫面？去抱台彩色螢幕回家吧！別忘了順便帶盒好夢連床哦！



◎陳冠帆

獸王記第一個吸引我的地方是變身的那一畫面，他能夠變成四種不同動物的化身，但卻只在變身狼人的畫面稍具用心，有多層次的變化，其他的就十分簡陋了，僅用變身後的圖形蓋上去而已。第二吸引我的是用AD LIB所發出的音效或音樂，實在太棒了，如果獸王記缺了這一效果，那麼絕對會失色不少。

在獸王記中的攻擊方式，隨著變成不同動物，而有不同的致命絕招，而且也不重覆。這個遊戲有十幾種怪物，每一個怪物都有其獨特的攻擊方式和造型，令人目不暇給。到了最後的結局是一隻鳥飛到你面前變成你所要救的雅典娜。看起來這個遊戲的作者十分酷愛變身，只要是重要人物均有其變身的機會。

獸王記也有些缺失，如果用鍵盤的玩家會注意到第一位玩者的控制鍵並不十分良好，易干擾到第二玩者的手，反倒是第二位玩者的控制鍵較佳，如果能提供改變控制鍵的功能，那就好多了。還有在尚未化身成動物時的變身，均會使磁碟機讀取十多秒的時間，也使畫面停頓了相同的時間，這使遊戲玩起來並不順暢，好像要人喝口茶再玩。

這個遊戲在開始遊戲前的片頭畫面提供不少的參數選擇，可依各人的能力調整，當然也提供選關的功能，這些也是在同類型的遊戲很難見到的功能。我認為要去接觸這個遊戲才會知道這個遊戲的娛樂價值有多高。



遊戲大家談





◎曾伯勳

我是個戰略迷，在各個時空中到處征戰，經歷大小陣仗無數次，所以當我在雜誌上看到它的介紹後，便決心要買了。

正如新片介紹所說的，這個遊戲論其音效、畫面均屬一流，可惜大部分的單色螢幕玩家無福領略這個遊戲。

本遊戲的優點是音樂渾厚，隨著不同場景而有變化。在地圖畫面時的氣勢宏偉；在兩軍對陣時漸次鼓聲的扣人心弦；在海戰時的緊張氣力，均滿足了聽覺上的享受，這是在其他戰略遊戲中所缺乏的。而它的畫面也相當優秀，四頭馬車比賽或競技場的比賽中不但精緻，更充滿了羅馬藝術氣息；在戰鬥場面中，軍隊的武器及護甲都可以表現得淋漓盡致。但我認為它最大的優點在於可以指揮戰術，讓人有思考的空間，發明更好的方法。戰術可以決定你是否能成為羅馬帝國的皇帝。我最擅長的是楔形陣式，可直取敵將首級，以最少的傷亡來獲得一塊屬地。

雖然這個遊戲有這麼多的優點，但亦有其缺陷。一是外交談判不易成功，應該提供一套技巧，讓玩家們參考。另外在四頭馬車比賽中，車輛也不易控制，常常會發生車毀人亡的慘劇。

凱撒大帝包含了**三國志**、**水滸傳**和**北與南**的長處，再加上優美的音樂，實在是戰略遊戲中的極品，沒有 EGA 或 VGA 的玩家，要多努力存錢了，千萬不要錯過了這麼好的遊戲。⚜



◎阿福

從**海底出擊**支援 VGA 256 色，解析度為 320 × 200，頗具可觀性。

在音效方面，它支援了**魔奇音效卡**，不管是引擎聲、艦砲聲或是發射魚雷的聲音都十分逼真。

單色玩家所怕的儀表和景觀混亂現象，本遊戲都沒有，而且還特別清楚。而 XT 機型的玩家，只要切掉地面景觀和調整雷達顯示模式、執行起來還很流暢。不過，我建議玩家若手頭有多餘的錢，最好配備高速 AT 電腦＋VGA 顯示器＋魔奇音效卡如此的全套組合，玩起遊戲來，才能得心應手。

至於**從海底出擊**的內容，不瞞各位，實在帥呆了。第一，具有可更改預設任務及自行設計任務的功能，包括選擇戰場、設定年代（第二次世界大戰 1939—1945）及時限、設定船隻並任命船長、給予任務等等。第二，在遊戲進行時，可在自己的艦隊內任意遊走，也可以隨時接管任一艘自己的艦艇，或是讓各艦艦長各司其職，按照你所給予的命令去執行，而變成戰略遊戲。當然，在緊要關頭，你也可下達臨時命令，指揮你的艦隊如何應變。第三，本遊戲利用分時的方法，可讓兩名玩者輪流上機操作，這項功能，絕對是空前的，而且使得遊戲更富變化、更耐玩了。

以上三大特色，可以組合成各玩法，這就有待玩家去發掘了，總而言之**從海底出擊**是最佳的潛艇遊戲，也是一個不錯的艦艇遊戲。您選擇了德軍了嗎？您的海狼級潛艇準備伏擊了嗎？或者您選擇了盟軍了呢？那麼小心護好您的船隊罷！也許狼羣就在你身邊。⚜



增$術

／一級戰將

Hi！有心要攻略泰坦風雲的朋友們，相信你們在看了十七期的軟體世界雜誌之徵稿啟事之後，都躍躍欲試想把泰坦風雲攻破吧？可是一開始連到帕拉雷克斯（Parallax）的5,000元都沒有，如何進行攻略呢？別急，先找一家賭場（Gambling Estab lishment）好好賭上一賭，可能可以賺到不少的Money，不過如果本錢不足，可能會輸得一文不剩，故特在此告訴你們一個小秘技。當在賭場中玩宇宙賓果時下二十倍的賭注，將七個押注的號碼都押在一橫排上，例如30～39號這一排，押七個連在一起的號碼，中的機率將會大大的提高。另外奉勸你最好不要玩雷射吃角子老虎，因為以我最高的賭博技能（Gambling）都不能從它那兒賺到Money，所以你還是別玩吧！

現在言歸正傳，光憑賭場賺的這一點點的Money，實在不夠用，而且賺的速度也太慢了，所以，就靠著我高人一等的智慧請出了PC-Tools，再用我這181的智商改它一改，想不到程式的智商竟有180之高，不過以我181－180＝1的1分之還是把它降伏了。Money的數目由區區的幾百元，搖身一變，變為了999999元的超高數值，真是令人羨慕啊！現在就用PC-Tools，幫你的Tom-Jetland增加點Money吧！

```
PC Tools Deluxe R4.24
------------------------------File View/Edit Service-----------
Path=B:\*.*
File=SAVEGAME.DAT   Relative sector 0000000, Clust 00002, Disk

Displacement ------------------ Hex codes---------------------
 0256(0100)   00 00 49 4A 4B 4D FF FF FF FF FF FF 13 10 16 16
 0272(0110)   12 12 13 13 10 15 10 16 00 00 00 00 54 6F 6D 20
 0288(0120)   4A 65 74 6C 61 6E 64 00 00 00 00 00 4D 16 0A 0C
 0304(0130)   05 07 06 0C 0A 0C 05 07 06 0C 02 00 00 02 00 03
 0320(0140)   00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00
 0336(0150)   00 00 01 02 09 01 3D 01 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)   00 00 00 00 ①E4 01 00 00 80 00 00 02 01 00 00 00
 0368(0170)   00 00 41 41 41 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)   00 00 4D 1D 07 09 0B 08 05 0B 07 09 0B 08 05 0B
 0400(0190)   00 00 00 00 02 02 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00
 0416(01A0)   00 00 00 00 00 00 00 00 01 02 00 00 00 00 00 00
 0432(01B0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ②94 02 00 00 00 00
 0448(01C0)   02 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

(1)修改前最好備份一份Savegame.DAT檔，否則你若改錯地方，可別怪我事先沒有警告你！

(2)進入Pctools，找到Savegame.DAT，用View／Edit的功能叫出Savegame. DAT，然後按 [F1] 鍵，使檔案為16進位的型態。

(3)接著按 [Page-Dn]，依照圖(一)劃線所標示的地方修改即可。

(4)標示①為Tom-Jetland，②為第二個伙伴，第三到六人的位置你必須自己去找。不過，也許你的伙伴只有一人，與Tom合起來共二人而已，那你就不用花費心思去找了。

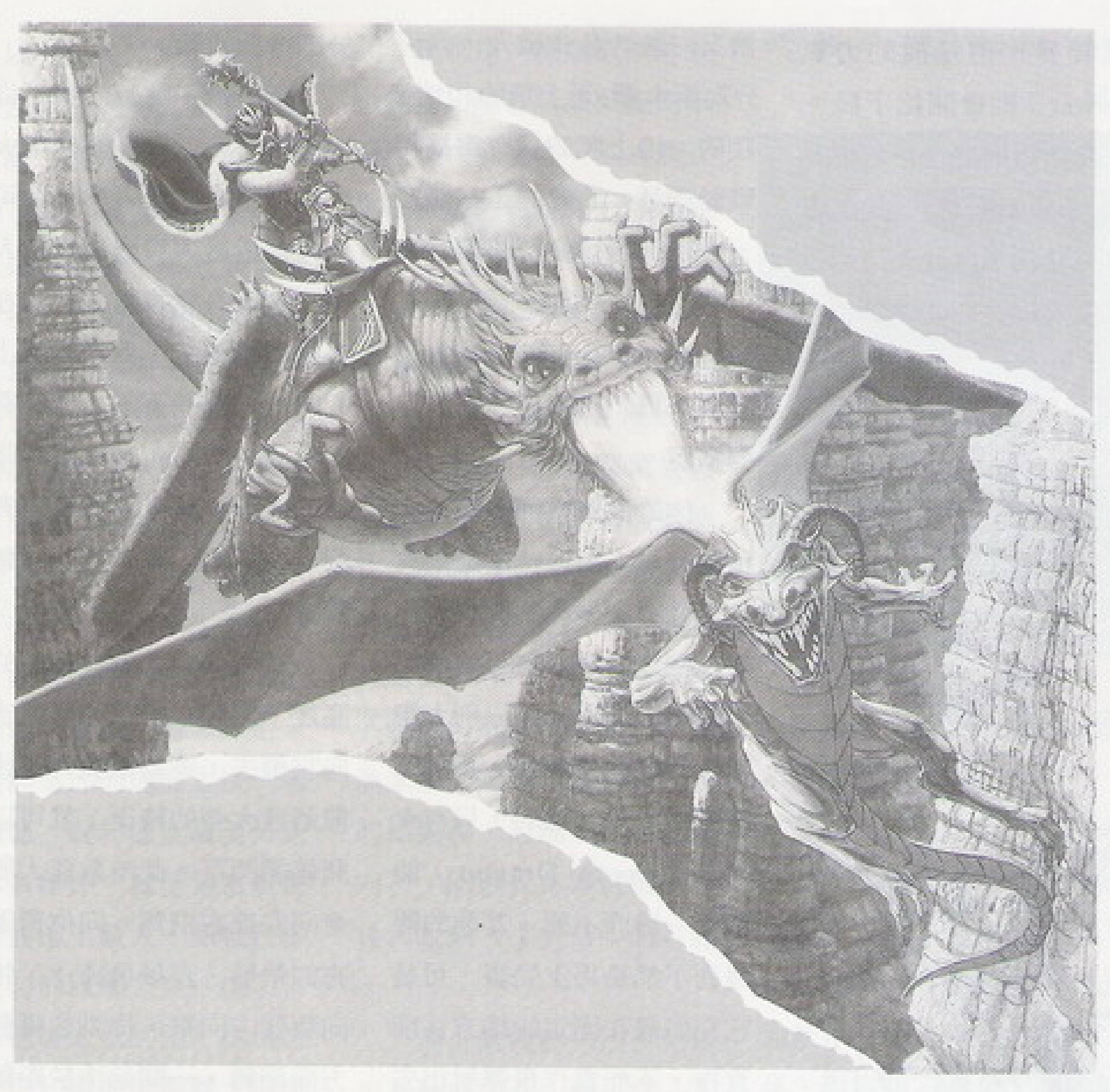
(5)將①改為3F、42、0F、00即可得999999元，②同①。

(6)再公佈一個秘密，在普萊默斯（Primus）中，你的成員最多只有二人，所以必須到別的城市，成員才能增為六人。

龍之忍者 無敵版

／吳維瀚

首先進入Pctools，放入龍之忍者的Program Disk，叫出目錄，將游標移到STARTUP上，使用Find指令按 [F]，再按 [F1]，輸入下列數值：8B8741，找到後按 [F]，再改成下列數值：B8FF008987412C9090即可。



飛龍在天震九霄

談飛龍騎士

/Y.M.J

如果要問世界上那一種人最威風，那自非翱翔天際的捍衛戰士莫屬，但是如果把這個問題搬到AD&D的傳奇中來問，那答案就變成了…答對了！就是**飛龍騎士**！

想想看身披黃金戰甲，手執晶亮長槍，風舞大紅披風，跨坐在伸展双翼的巨大飛龍上，就有一股凜然不可侵犯的威嚴。及至升空迎戰敵龍，在雲端和對方槍劍並出，雷來火往，然後一槍把他們給刺下去，凱旋而歸，那股神氣勁兒，就不知道可以迷死多少女子。

事實上，我個人認為飛龍騎士的確是個相當棒的遊戲，它的構想新穎，結合了模擬、飛行和神話RPG，並且有近三十個精心設計的戰場和劇情，可供玩者盡情地馳騁。逼真的3D效果直追各着名模擬飛行遊戲，並予玩者更多的真實感，精美的故事和劇情介紹更是讓玩者彷彿置身於克萊恩的善惡決戰中，為了擊敗黑暗勢力而奮鬥不懈。

不可不提的是**飛龍騎士**的音樂，這是SSI的AD&D系列自支援**魔奇音效卡**以來最佳的作品，而且多達五首。舉凡詭譎陰鬱的標題配樂、英武雄壯的出擊配樂、莊嚴的勝利音樂、令人深感前途未卜的奇詭出擊配樂…等，都是水準之上的動人音樂，令玩者能更融入遊戲之中，非從頭到尾玩完不能停止。

飛龍騎士中最令我印象深刻的就是它的3D效果，無論是巨大的飛行要塞、振翅而飛的赤龍、輕捷迅速的波札克龍人，或是揚帆疾行的敵船，無不真實的顯現在我們的面前，不再只是幻想中的東西。猶記得在「追擊白龍」的任務中有兩隻夥伴搭乘的銀龍在前方，我一面加速趕上，一面用向左右看的功能去看兩隻銀龍，只見…乖乖！銀龍的振翅、前突的長槍，還有跨坐龍背上的騎士，全都一清二楚，配上翠綠的大地和碧藍的長空，那種感覺真的只有一個「帥」字能形容，結果我看得太過出神，一不小心給白龍的閃電球K了下去。我只能說，連龍這種極不規則的物體都能表現得如此逼真，**飛龍騎士**實在是一個模擬飛行迷和RPG迷不能不玩的絕佳遊戲。

於是乎，像我這麽優秀的飛行員，當然興沖沖的立刻參戰，但是敵人也非等閒之輩，在激戰數百回合之後，屢仆屢起，最後不得已祭出法寶PC-TOOLS，才終於攻入黑暗之后的巢穴，把克萊恩從惡龍的手下解救了出來。雖然我戰勝了，但是在這期間我所遭到的打擊（一關拼了二十幾次才過，丟死人了）和挫折，大概只有雜誌課的全體同仁們才會了解（我罵的各國×話，他們全聽得一清二楚），為了使各位見習騎士們在鏟奸除惡的過程中能順利前進，少挨幾顆火球，少撞幾次牆壁，我特別將一些飛行與戰鬥的要訣，以及特別注意事項在本文中一一說明，希望各

位熟讀之後能順利完成使命，那麼我當日付出的慘痛代價，也就值得了。加油吧，飛龍騎士！

一、如何御龍

要駕馭一隻龍並不是件容易的事，最起碼你要飛過模擬飛行遊戲才行，如果你還患有「纏鬥恐懼症」的話，請先自行練習一下，否則只怕難逃被火球烤熟的命運。

對於稍有基礎或高手級的模擬遊戲玩家而言，如何御龍你們早已耳熟能詳了，唯一要注意的一點是龍畢竟和戰鬥機不同。因為龍的飛翔力是隨著飛行狀況而隨時改變的，並不像戰鬥機有著固定的推力舉例來說，在爬昇時，龍的速度會迅速的降低，如果你不持續按著「加速」(原來設定為A鍵)，速度很快就會降到0而回復為水平飛行，如果持續按著加速鍵，可以維持一定的速度爬昇，但是龍的力氣(Power)則會開始下降。又在俯衝時速度會自動提高到頂點，如果你一直按著「減速」鍵，速度會降到一定程度，但是龍的力氣也會損耗，這就是龍的飛翔力會隨著飛行狀況而改變。而水平飛行時的速度也會受到先前飛行狀況的影響，如爬昇後回復成水平飛行，速度將會變得很慢，俯衝後回復成水平飛行，速度將會變得很快，而不會自動恢復為進行爬昇(俯衝)前的速度，這都是龍和戰鬥機的不同點。

不過，龍也有比戰鬥機靈活的地方，例如牠可以像直昇機般地停在原地，向左右迴轉也相當迅速，而且絕無失速之慮，沒力氣的時候，牠只會不聽你的使喚而已。

二、戰鬥

為了打倒塔伊席絲魔下的邪惡軍團，你必須面對一波又一波的各式敵人，共可分為兩大類:天上飛的和地上爬的。地上爬的只有雪橇和戰船兩種，其餘的全是能在天空和你進行纏鬥的飛行物，有龍人、龍、飛獅(Manticore)…等，因此了解如何纏鬥是完成任務的首要關鍵。

你的武器有那些呢？長槍和龍氣(Breath)是最有效且確實的，龍的撕咬和你的長劍只能在一些可遇不可求的時機使用，所以別太指望它們能發揮功效。長槍的威力是有目共睹的，只有骷髏龍(Death Dragon)能挨上一槍而不死，其他的龍碰到了都是馬上完蛋，可是它只能擺在固定的地方往前直指，不能當作飛彈射出去，所以…龍氣是可投射出去的武器，但是威力沒有長槍大，速度又不一，萬一遇到像骷髏龍那麼敏捷的敵人就沒輒了，所以如何充份利用這兩種主要武器是非常重要的致勝之道。

使用長槍？聰明的選擇。首先，把長槍的槍頭指到龍頭上的双角之間，如此長槍就像是從龍頭上伸出的一支長刺一般，現在要做的，就是用龍的頭去撞敵人了。臨時亂擺長槍是毫無用處的，把它擺到一個定點，才易於瞄準與攻擊。

下一步，將敵人對到你的正前方，就像是要使用火神砲射擊時一般，然後儘可能地逼近敵人只要碰觸敵人時，它的身體還有一部份在長槍的槍頭上，保證牠馬上「吱」一聲栽下去。要能夠充份逼近敵人，當然要有相當的纏鬥技巧，不過在此有個小技倆可以幫助你刺殺敵龍。

首先保持和敵龍相同的高度，避開牠噴來的龍氣後向它飛去，等到敵龍大約比龍頭還大些的時後，就可以開始纏鬥了。此時敵龍大概會向左或右飛翔(向你衝過來的情形，容後再述)，牠向哪個方向飛，你就往哪個方向迴轉，一開始由於距離尚遠，要邊轉邊停以免轉過了頭失去目標，保持長槍的槍頭在敵龍頭部附近即可。

如此一陣子之後敵龍便會接近(變大)，此時就得「用力地」迴轉(按著←或→鍵不放)，千萬別讓敵龍超前，甚至超出螢幕，否則就永遠追不上了。如果一切步驟都正確的話，敵龍會在螢幕上越來越大，最後牠就會向長槍槍頭「湊」過來，在慘號一聲後墜地而亡。

指定龍槍正面衝突

以上是較常見的情形，這種作戰法的要點在於緊緊地「盯」住敵人，千萬不要追過了頭，但也不要讓對方超前逸出銀幕，那就前功盡棄了。假如敵龍正對著你衝來，先避開牠噴出的龍氣，然後仔細瞧，敵龍在快擋上你的時候會猛然向左或右迴轉，只要你猜對了方向，追上去，一下子就可以把牠給刺下去。

如果你在迴轉時追不上敵龍而給它超出螢幕逃走，那可能是你的速度太快，用「減速」鍵將速度減至¾則差不多剛好，減至½當然是更容易追上敵人（和戰鬥機纏鬥時的原理完全一樣）。但是速度太低的話，你無法拉近你和敵龍的距離，只能看著它在眼前飛翔，甭說用長槍去刺了。

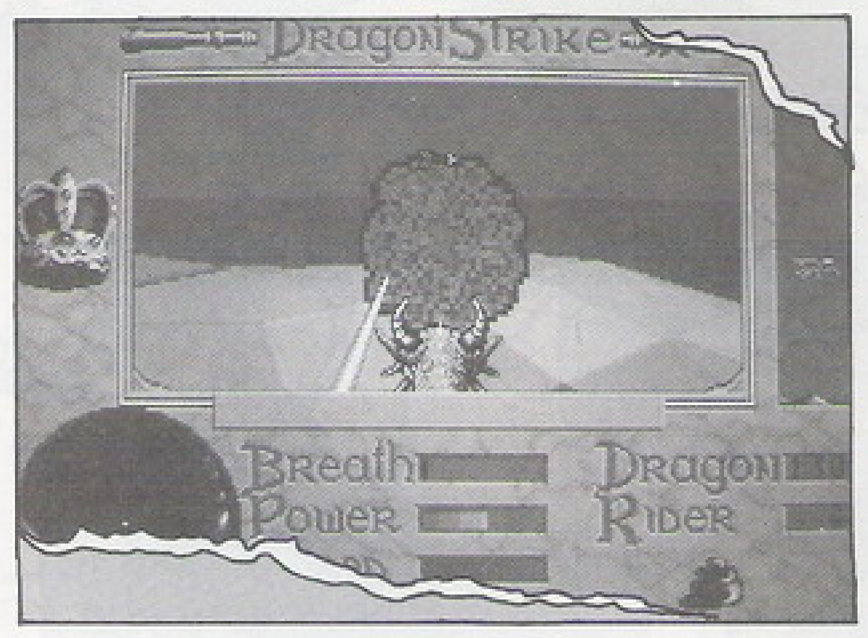
一般來說，敵龍幾乎都保持在同一高度飛行，不會上下昇降，因此只要迴轉轉得好，要刺下敵人幾乎是不成問題，相信只要你多試幾次就能了解。



龍氣是一種類似火神砲的東西，隨著所乘飛龍的不同而有六種之多，不過真正比較有效的還是第一類龍氣（火球、雷球…等），其中又以金龍（Golden Dragon）的火球最快，銀龍（Silver Dragon）的雷球最慢，不過說快 也快 不到 那裏去，試試看你就知道了。雖然美其名龍氣可以用來攻擊遠方的敵人，但是除了「地上爬」的船隻以外，遠程射擊是打不到任何敵人的，何故？因為太慢了，等龍氣射到預定的地點時，目標早就不知去向了，所以只有等目標逼近後再攻擊，才有命中的可能。

逼近敵龍的方法，和使用長槍時完全一樣，唯一不同的是不用靠到很近，只要你覺得「差不多」了，就可以要胯下飛龍開「金口」，反正一噴不中。還可接著用長槍攻擊，多試幾次，你就會和在下我一樣百發百中了。其實在剛噴出去時，龍氣的速度都滿快的，所以呢，

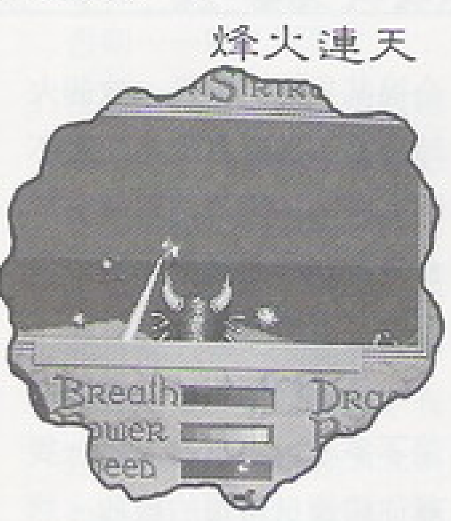
吃我一記〝加料〞的龍氣（剛吞了N顆大蒜）……



只要距離夠近，命中應該是不成問題的。

在另一種情形，敵龍正面向我方衝過來時，差不多敵龍的身體（不包括翅膀）比龍頭稍大一點就可以噴出龍氣了，由於相對速度的關係，對方將不會有閃開龍氣的餘裕，結果就是結結實實的挨上一下。儘量避免和敵龍面對面互噴龍氣，因為如果你的龍氣命中了，你也少不了要吃一發。

烽火連天



龍氣的威力要比長槍弱多了，像赤龍(Red Dragon)要吃上三發金龍的火球才會下去，所以最好把龍氣當做輔助武器用，打中算賺到，打不中就算了，反正還有長槍嘛！

現在，讓我們來談一些特殊的戰鬥狀況，以及應付之道。

1.圍毆：

圍毆是飛龍騎士中最常見的難關，試想以你那本來就不多的生命力，爛得可以的盔甲，去和五、六隻，甚至十三、四隻敵龍周旋。牠們光是把你圍起來各噴一次龍氣，你就少不了要挨一發，再加上那顆偉大的龍珠雷達不能切換範圍，戰情吃緊時中心地帶一大堆光點擠成一團。你背後又沒長眼睛，往往連怎麼死的都不知道（我就曾為此怒鎚鍵盤十餘次…抱歉，那不是我的電腦）。幸好科長老發展了下述這種特殊戰法，在此再次向他致謝！

當一群龍向你飛來時，只要進入一定距離，牠們就會噴出第一波龍氣，你應該能輕易的躲過。之後，等双方逼近時，噴出龍氣（這一發應該會命中），並開始迴轉，如果你猜對邊的話還可以用長槍刺下一隻。再過3~5秒，敵龍的龍焰威力差不多回復了，你應該開始注



余誓以至誠……

意雷達上有沒有快速移動的光點出現，如果有的話，那表示有人（龍）噴出龍焰了，此時趕快爬昇以閃避龍氣。也許有人會問：「我只看見一、二道龍氣，可以輕易閃過，為什麼要爬昇呢？」因為當一群龍開始圍攻你時，一定會有幾隻緊跟在你後面，就算你把牠們甩掉了，其他環繞在你四周的敵龍也會立刻「補位」，不信的話，你可以用向後看的功能去看，保證你會嚇死。這些龍多半離你甚近，在雷達上也分不清楚，要是牠們趁你專心追某隻龍的時候，放個火球出來，那你真的是死得不明不白了。因為這些龍多半會維持在一定高度，所以只要爬昇就沒事了。

等你的龍焰威力回復得差不多了，從雷達上挑一隻離你較遠且落單的敵龍，然後俯衝下去。這樣做的目的是遠離那些一直在你附近徘徊的敵龍，如此下降後就不會馬上遭到攻擊，而單挑落單的敵龍可以降低遭到圍攻的機率。於是乎，用龍焰外加長槍幹掉那個倒楣鬼後，你會發現敵龍的龍焰又出來了，所以…懷疑什麼？再逃啊！

不論攻擊是否成功，切記每隔一段時間後便得爬昇以躲避圍攻，等龍焰威力回復後再進行俯衝攻擊，慢慢地一隻一隻解決，千萬別因為一時急躁而前功盡棄。不過這有時候也需要一點運氣——如果你沒有我這種一槍接連刺下三隻赤龍的手氣，想打勝最後決戰恐怕也不太容易喔！總之，多試幾次，必有成功的一天！

2.峽谷戰：

飛龍騎士中有好幾場峽谷戰——至少最後決戰這一場你是一定碰得上的。在峽谷中作戰相當困難，狹窄的空間強迫你必須在令人心驚的距離內，和一大群敵龍擦身而過。在此不但無法實行誘敵戰法，連敵龍的圍毆都很難躲過，唯一的方法就是進行上述的俯衝攻擊法，但是切記：回復水平飛行後要馬上減速，否則你會很容易一頭撞在岩壁上嗚呼哀哉。此外，由於空間狹小，所以常會有一大群敵龍靠在一起飛行，你偶爾可以「湊」過去試試「手氣」，看能不能打破我的「串燒」記錄。不過還得在敵龍剛放完龍氣後不久才能做，否則…恕不負責！

3.追擊戰：

追擊戰中的敵龍多是一些敏捷、靈活、快速而體力不強的小型龍，像綠龍（Green Dragon）、白龍（White Dragon）等，與牠們周旋的原則是，幹掉一隻算一隻，千萬別被牠們圍攻，那可是會很慘的。龍焰對牠們相當有效，小心地使用會使你逃過很多危機。

一些該說的技巧都說了，剩下的工作就是好好的練習，被敵龍K下來沒什麼好丟人的，像我一關拼二十幾次不算什麼，最後連PC-

TOOLS 都搬出來才拼完，可見真能不改玩完者，可自封為「天神」而當之無愧了！

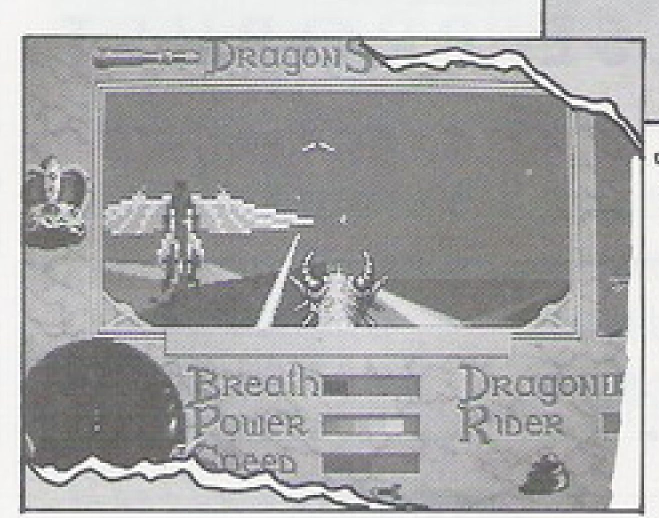
總之，多去體會那電光石火間的交戰，揣模那分寸之間的生死之別，還有，在痛快地刺下一隻敵龍之後，去感覺身為一名飛龍騎士的榮耀與神氣！

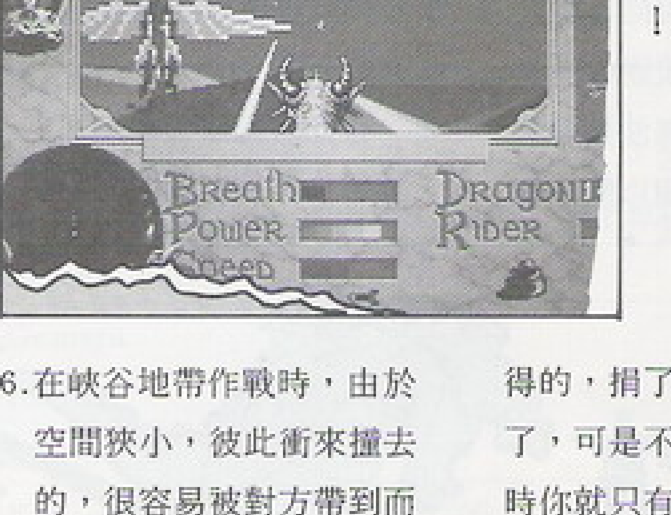
三、注意事項

在這裏是一些遊戲中的特別事項，了解一下這些事項，對你會很有幫助的。

1. 骷髏龍（Death Dragon）是最快速、最靈活也最強壯的敵人，火球幾乎打不到牠，用長槍刺上兩三次，牠才會在空中散成一堆白骨，永遠地安息。
2. 波札克龍人和別的敵人不同，牠很喜歡飛高，所以如果你混戰到一半忽然找不到敵人，就往上找看看吧！還有，波札克龍人死亡時會自爆成一團火球，所以不要用長槍攻擊，否則你和胯下的座騎都會被牠自爆形成的火球所傷，在用龍氣攻擊後也應立刻避開，因為火球一樣會向你撞過來。
3. 赤龍（Red Dragon）是飛龍騎士中最可怕的敵人，牠們不但迅速而且強壯，只要有成群的赤龍出現，那鐵定是一場硬仗。多多利用「攻擊後脫離」的戰法，千萬別急躁，牠們補位和圍攻的本領可是一流的！
4. 小心雪橇、戰船和堡壘，在交戰時盡量遠離它們，因為上面的人會射出大量箭矢，造成多餘的傷害，雖然飛高一點就可以使這種攻擊停止，但還是不要接近為宜。
5. 在某些戰役中，雪橇等物可以不用理會，但有時你得把它們消滅殆盡才算完成任務；而在某些場合，你將敵人全部收拾掉之後，還會從另一個地方飛出一大群敵人（像飛行要塞之後）。由於這群敵人距你尚遠，你可能一時還看不見牠們，而有：「奇怪，明明宰得一隻不剩，怎麼還沒結束？」的疑惑。總之，如因雷達上已無敵人踪影，而任務仍未結束，那就依從魔法箭的指示去飛，反正又沒有油料限制。

還有一種最爽的情形，那就是明明還有一、兩隻沒打下來，任務卻突然結束了，那就是你的夥伴替你把它們解決掉了，雖然被別人搶了功勞，但是順利過關不也是件可喜可賀的事嗎？





6. 在峽谷地帶作戰時，由於空間狹小，彼此衝來撞去的，很容易被對方帶到而演出「空中飛人」的意外，為了保命起見，建議你平常不要飛得太低，如此要是你的座騎機靈一點的話，你還有活命的希望，否則……喔！阿門！
7. 在某些戰役中你必須飛越高山峻嶺和冰崖，這在彩色顯示器上來看還算清楚，但在單色顯示器上恐怕就有點…總之，在乘銀龍追擊三隻白龍的戰役中有巨大冰崖，而追殺黑龍王的戰役中有許多高山，其他的就自己保重！撞崖而死可是很丟人的。（奇怪的是，龍自己不會本能的躲開嗎？）
8. 在第一次晉階時，騎士聯盟會要求你捐獻一件東西，後來又有一次要捐三件東西，所以你最初的七小場戰役，無論如何千萬別使用醫療油膏，否則到時候你將會面對痛苦的抉擇。披風和魔法箭都是捐不得的，捐了以後就別想玩了，可是不捐又不行，此時你就只有再從前幾關重來一次了。所以在前幾關多忍耐一些，等到第二次捐獻後就可以放心用了，但是…喂！你也得為最後決戰留幾瓶啊！
9. 在追擊黑龍王之後你將可得到一件索蘭尼克盔甲（Solamnic Armor），這件盔甲具有相當的防護力，我不知道走其他的路徑是不是也會到達這一關（我是一路昇級上去的），總之，這件盔甲在最後決戰中有很大的功用…廢話！要對付十三、四隻赤龍，皮不厚點怎麼行？

以上就是我K完二十場戰役的心得，字字辛酸，句句血淚，希望對各位有所幫助，早日擊敗邪惡軍團。謹祝各位武運長久，「摔」得愉快…下回再見啦！



遙望沙場，風雲捲起

Ultima VI THE FALSE PROPHET 創世紀6

魔法書另有妙用

／許世樺

各位 ULTIMA VI 的玩家們大家好，相信各位大哥大姐在冒險的旅途中一定有碰到物品過重無法攜帶的困境；小弟我有個以魔法書攜帶超重物品的方法供各位參考，可以免除因藥草過多而無 法攜帶的麻煩！

首先將魔法書丟到地上，再將物品丟在魔法書上，可以發現物品消不見了（進入魔法書中了），以LOOK指可以看到魔法書比原先重了許多！此時，再將魔法書GET起來，然後持用魔法書。由於持用魔法書時魔法書不佔任何重量，使得您原先丟入魔法書那些物品變成毫無重量了！例如您將物品丟入魔法書後魔法書重40STONES，在您持用魔書之後，背包突然減輕40 STONES了，這樣您就可以再多攜帶40 STONES的東西了！

要注意的是丟入物品後魔法書不可超過人物本身所可以攜帶的最大重量，因為如果超過就無法GET魔法書，無法GET就無法持用，這就無法達到我們我希望的目的，所以說別太貪心了！

適合丟入魔法書的物品包括藥草，金錢，食物，因為這些物品丟入之後仍可使用，至於其它物品丟入則需再取出才可以使用！

關於如何從魔法書中再取出物品，我們一定要先準備另一本魔法書（具有4TH的賦予生命-Animate的SPELL），才有辦法取出物品！也就是說最少要有兩本魔法書，先將原先您將物品丟入的那本魔法書丟到地上，然後持用另外準備的魔法書，對地上的那本魔法書施以賦予生命-Animate的魔法，物品就一一從魔法書中跳出來了；然後您必須將地上那本魔法書「打死」之後才可以將它GET！所以重要物品沒有必要不要隨便丟入，拿出來是很麻煩的！⚜



玩過叢林之神這個game的朋友，一定覺得其畫面的精緻及動作的流暢堪稱一流。尤其是它那體貼新手的設計—十條生命，更是讓人感到欣慰。雖然如此，努力拼到最後，也總不免一失足成千古恨，在無數次的死亡邊緣求生後，勇敢的李文斯登博士，終於發現到一個起死回生的秘密—乾坤挪移，左右旋轉。

其實方法有夠簡單，只要當李文斯登博士不幸死亡時，（畫面上剛剛顯示一個沒有臉孔一具死屍時），立即按下：Tab or ENTER鍵，轉身。可按一下或連按數次或邊走邊按保證可以起死回生。不論是何種死法，摔死、被鴕鳥撞死 …等（掉入水中除外）。習得此法後更可不用擔心被來路不明的箭射死，實在是個好方法。P.S說明書補充：F9：切換音效。⚜

紅豆

雲國小精靈是個不錯的遊戲，而且非常容易上手，只可惜每個關卡有時間限制，同時鑰匙不能留至下關使用，筆者無意間發現一個技巧，能將時間暫停提供各位參考：在每個關開始先按下暫停鍵P，後再按下音效鍵S，然後便開始遊戲即可，但如闖關失敗，時間就會開始計算，可依上述步驟再做一次同樣有效。⚜

／陳建彰



修改篇（下）

銀河超能力戰記

／德&波

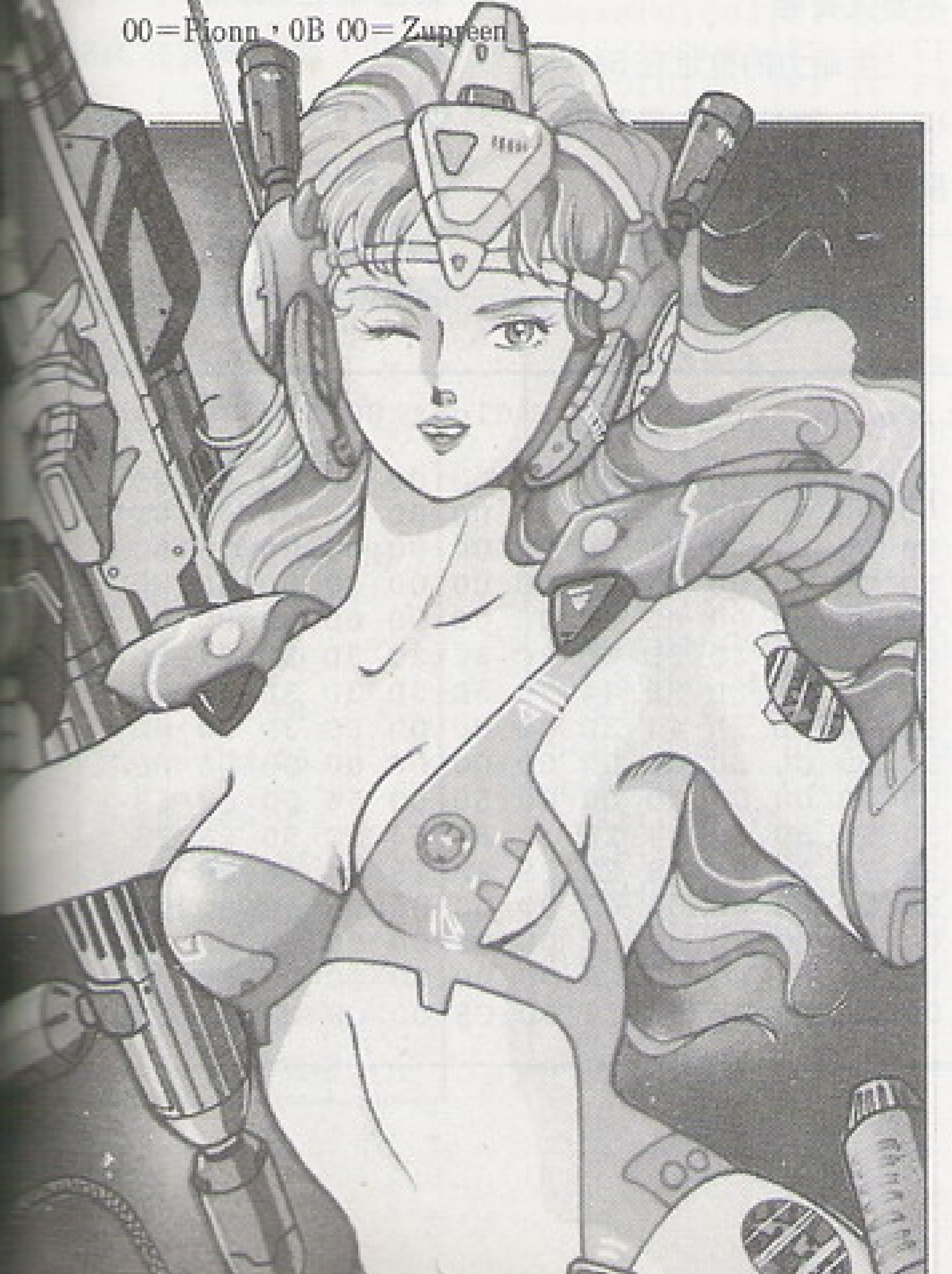
一、各人資料（續）

Sector 0

起始位址	自己	第一名隊友	第二名隊友	第三名隊友	修改說明
防護衣	8C	AE	D0	F2	01 00表Trogan 3，02 00表RAMZES 6，03 00表SHEEK 9（最具防護力）
Marker	8E	B0	D2	F4	前4 bytes為座標，第5 byte為衛星編號
超能力	96	B8	DA	FC	種類和對應值見註一
人種	9B	BA	DC	FE	可為00 00～0B 00（見註二）

01 00＝Beam，02 00＝Telepoprt，04 00＝Shield，08 00＝Suction，10 00＝Mega Shield，20 00＝Empathy，40 00＝Hyper，80 00＝Marker，00 01＝Mind Jump，00 02＝Duplicate，00 04＝Magnify。改成FF FF則擁有一切超能力。

：00 00＝自己，01 00＝Shulous，02 00＝Minton，03 00＝Jiftok，04 00＝Pospopoi，05 00＝Paimus，06 00＝Houzz，07 00＝Utcham，08 00＝Gorrfys，09 00＝Dekto，0A 00＝Pionn，0B 00＝Zupreen。



二、全隊資料

Sector 0

項目	起始位址	修改說明
Trubo Gun	0	改成01 00 01 00才算設定成功
Psycho Gun	4	改成01 00即可
Gamera	6	改成01 00
Rodan	8	
Mothra	A	
E-Pack	C	改成01 00
Koorak	E	此三者為Kayla之裝備。01 00表擁有，02 00表在修理室修復完畢，遊戲繼續進行則會出現其他值。
Loran	10	
Chia B	12	
Py 地圖	14	均可改為01 00
Pet 地圖	16	
Po 地圖	18	
Le 地圖	1A	
Ron 地圖	1C	
Tatu 地圖	1E	
Adak 地圖	20	
Ira 地圖	22	
	24	改成01 00則表擁有8張地圖
Id Card	26	改為01 00
Tears 水晶	28	改成01 00
Blood 水晶	2A	
Sweat 水晶	2C	
Beefan	2E	
Yontry	42	最大值為FF FF
VIP Card	44	
所在衛星	50	可為00 00～0B 00
座標	52	長4 bytes
方向	5A	0～3依序代表北、東、南、西

極光勇士══修改篇



／Storm Walker

極光勇士是一個畫面極為精緻的遊戲，但要遍覽全部的星球風光却不是簡單的事（除非你每次進入遊戲後都選不同的星球前進）。因為除了油料問題外，零件的損壞、裝備不足或錢不夠……等，都可能使你流落異星或客死途中。

幸好本遊戲提供儲存遊戲進度的功能，因此趕快請出你的PC-TOOLS，選擇極光勇士的儲存檔P.VAR，用Hex Edit功能來修改它。

從Sector 0的00至08位址是記錄你身上所攜帶的物品，而Sector 1，從位址43至151則記錄太空船上各貯物艙的物品（各物品間以00隔開）。

各物品的代碼詳列於下，請根據需要，將代碼填到圖1或圖2的劃綫處。

筆者建議：手榴彈、氧氣筒和藥水多一些無妨，MT、CI和CM之類需要時再改，其它物品可在旅途中獲得，大可不必改。

最重要的，也是最難賺的錢就記錄在Sector 1，位址373及374（如圖3）。要改成多少隨你，但可不要太貪喔！

生命力的位址在Sector 1，位址390，最高限度為6E。

氧氣的位址在Sector 1，位址376，最高限度為2E。

主油箱油量位址在Sector 0，位址470，最高限度為64。備用油箱油量位址在Sector 0，位址472，最高限度亦為64（見圖4）。

當你有了槍及彈匣後，接下來就是買子彈了！麻痺槍子彈的位址在Sec-

```
P.VAR          Relative sector 0000000, Clust 00355,  (圖1)

0000(0000) 1B 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0016(0010) 00 00 00 00 00 00 00 0A 00 00 00 00 00 00 00 00
0032(0020) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0048(0030) 0A 00 00 00 00 00 00 0A 00 00 00 00 00 00 00 00
0064(0040) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0080(0050) 00 00 00 00 3D 3D 3D 3D 3C 3C 3C 3C 3D 3D 3D 3D
0096(0060) 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 44 3D 3D 3D 3D 3D 44 3D
0112(0070) 3D 3D 3D 3D 44 3D 3D 44 3D 00 00 00 3C 3D 00 00
0128(0080) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0144(0090) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 50 50 50 50 28 28
0160(00A0) 28 28 64 50 50 50 50 64 28 3C 50 64 3C 50 28 28
0176(00B0) 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 64 28 28 00
0192(00C0) 00 00 28 28 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0208(00D0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0224(00E0) 00 00 AA 00 B4 00 BE 00 C8 00 00 00 DC 00 C8 00
0240(00F0) 00 00 00 00 00 00 C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 C8 00
```

tor 1，位址366。而雷射槍子彈的位址在 Sector 1，位址368。要多少，隨你高興。

代碼	物　品
02	MT-01
03	MT-02
04	MT-03
05	MT-04
06	MT-05
07	MT-06
08	MT-07
09	CI -01
0A	MT-08
0B	MT-09
0C	氧氣筒
0D	CI-02
0E	CI-03
0F	CI-04
10	手榴彈
11	CI-05
12	CI-06
13	CI-07
14	CI-08
15	CI-19
16	CI-10
17	CI-11
18	藥水
1A	麻痺槍
1B	雷射劍
1C	太空裝
1D	魔法書
1E	ROM CFP-099
1F	雷射槍
20	CM 01
21	麻痺槍彈匣
22	電射槍彈匣
23	防禦
24	XMT-03 BK
25	CM 02
26	CM 03
27	CM 04
28	CM 05
29	CM 06
2A	CM 07
2B	CM 08
2C	CM 09
2D	CM 10
2E	自走地雷

好了！有了以上的修改資料後，你一定能順利的遍覽群星風光了！

```
P.VAR        Relative sector 0000001, Clust 00355, （圖2）

0000(0000) 0A 04 05 05 04 07 02 06 04 03 0A 0B 05 0B 0A 08
0016(0010) 07 02 02 03 04 05 06 03 08 0A 04 05 05 04 07 02
0032(0020) 06 04 03 0A 0B 05 0B 0A 08 07 02 1C 00 00 00 00
0048(0030) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0064(0040) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0080(0050) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0096(0060) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0112(0070) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0128(0080) 00 00 00 00 00 09 00 0E 00 14 00 15 00 0F 00 16
0144(0090) 00 11 00 13 00 17 00 09 09 0E 0E 14 14 15 15 0F
0160(00A0) 0F 16 16 09 09 0E 0E 14 14 09 09 0D 0D 14 14 15
0176(00B0) 15 11 11 16 16 09 09 0D 0D 14 14 17 17 13 13 09
0192(00C0) 09 14 14 13 13 16 16 09 09 13 13 16 16 09 09 12
0208(00D0) 12 09 09 14 14 12 12 14 14 17 17 12 12 17 17 02
0224(00E0) 00 03 00 04 00 05 00 06 00 07 00 08 00 0A 00 0B
0240(00F0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
P.VAR        Relative sector 0000001, Clust 00355, （圖3）

0256(0100) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0272(0110) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0288(0120) 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 32 00 00 00 00 00
0304(0130) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0320(0140) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0336(0150) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 麻痺槍
0352(0160) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 子彈
0368(0170) 00 00 00 00 00 05 DC 00 2E 00 00 00 00 00 00 00
0384(0180) 03 0C 5A 0F D1 00 6E 00 00 00 01 00 00 00 00 00
0400(0190) 87 00 4C 00 A0 00 52 00 B9 00 48 00 B0 00 3B 00
0416(01A0) A0 00 2F 00 00 00 00 1C D5 1C D6 1C D7 1C D8 1C
0432(01B0) D9 1C DA 1C DB 1C DC 1C FF FF DE 1C DF 1C E0 1C
0448(01C0) E1 1C E2 1C E3 1C E4 1C E5 1C E6 1C E7 1C E8 1C
0464(01D0) E9 1C FF FF EB 1C EC 1C FF FF EE 1C EF 1C F0 1C
0480(01E0) F1 1C F2 1C F3 1C F4 1C F5 1C F6 1C 0F 1D F8 1C
0496(01F0) F9 1C FA 1C FB 1C FC 1C FD 1C FE 1C FF 1C 00 1D

        雷射槍子彈              錢      生命力    氧氣
```

```
P.VAR        Relative sector 0000000, Clust 00355, （圖4）

0256(0100) C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 C8 00 A0 00 00 00 00 00
0272(0110) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0288(0120) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0304(0130) 1A 1A 1A 1A 00 1A 07 00 00 00 07 07 07 07 07 07
0320(0140) 07 07 07 07 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0336(0150) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0352(0160) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0368(0170) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0384(0180) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 DA 00
0400(0190) 00 00 00 00 00 01 0C 00 AE 00 BB 00 40 00 9C 00
0416(01A0) C4 00 8B 00 38 00 50 00 B5 00 32 00 00 00 00 00
0432(01B0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0448(01C0) 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0464(01D0) 64 00 64 00 64 00 64 00 00 00 64 00 64 00 64 00
0480(01E0) 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00
0496(01F0) 64 00 64 00 64 00 64 00 00 02 03 04 05 06 03 08

                              主油箱油量   副油箱油量
```



魔界歷險
快速增錢術

／許玉政

方法很簡單，在每次的冒險結束後回到旅行者旅館即最初出發的地方，開始分配歷險所得之物品，這時將要賣的物品指向隊員的裝備，將於武器裝備店中買的那些爛裝備賣掉，這時可發現你幾塊錢買的裝備在旅館可賣到數百、甚至上千元，而且在歷險中所得的物品，先分配給隊員後再出售，則價格又提高許多，大概主角有點石成金的能力吧！



職業網球大賽
快速升級篇

／豬蠢

職業網球大賽對業餘且功力普通的我而言，是十分加二分的難，不過自從本人發現「偷雞摸狗大秘技」之後，吔吔（奸笑聲）！長話短「縮」吧！首先，別管什麼，直接參加比賽，隨便打個一兩局就跑（按空白鍵＋ESC），再看名次欄！哇！一下子便加了三、四名，如法泡製，藍道、貝克，別跑，第一名獎杯給我吧！（本法不適用於30名以外的名次）

燃燒的野球II
攻略小技巧

開始玩燃燒的野球II時，覺得它是一個不錯的遊戲，而在投球時除非是功力深厚，否則沒幾球就被他打出去了。筆者發現了兩種球路，但它有多種投法，一種是會消失又出現的「雪幻球」，另一種也是魔球（打者不揮棒）。

㈠一開始在經理畫面時，先從View（選擇視野）處選擇Pitcher View（投手視野），或是選擇Pitcher／Batter（投／打視野），然後進入比賽。

開始投球時，球路任選（筆者建議Fastball 快速球和Sinker下墜球較好）然後按ENTER鍵，在投手選擇球路時，先按1不放再按6，兩鍵不放，再按ENTER鍵即可，同樣方法還有按6再按1、3再按4以及4再按3鍵再按ENTER鍵，然後放開即可。

㈡第二種球路時，視野完全一樣，投球方法只要改成以下即可：球路任選，先按1不放再按下9，兩鍵不放，再按下ENTER鍵，還有先按下6再按7鍵或先按下7鍵再按6鍵不放，再按ENTER鍵，然後放開即可。

在守備時，不妨用「Set Custom」將內野守備縮小，以及將中間手（CF）的守備位置往左外野移動，守備時可更放心。

／CARLOS

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊----

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版150號，珍藏版15號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版150號，珍藏版15號以後）

(1)遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2)遊戲資料檔剖析。

(3)攻略小秘技。

◎P C地帶：關於PC GAME的軟、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點與玩 GAME 感受）。

◎冒險補習班：為 RPG 初級玩家補習。

◎高手過招：高手們的經驗交流天地。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩短路：關於 PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑話或笑畫（請註明眞實姓名）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：

(1)請附磁片，以便檢驗。

(2)必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2)線條力求簡明、清晰。

(3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1)橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2)直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字450元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎徵求下列遊戲攻略：

梅杜莎指環攻略心得

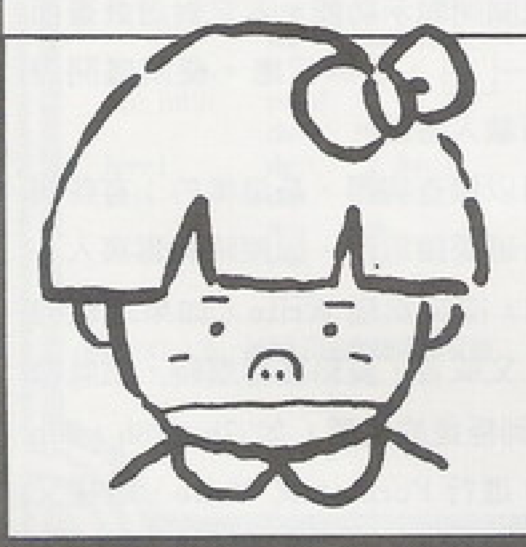
第二十二期（一月號）

———截稿日期：79年 11月25日

◎七嘴八舌一遊戲大家談（500～900字）

(1)1990世界杯足球賽

(2)臉譜方塊一俄羅斯三代



啓事：

本刊第19期(十月號)「話説BBS(一)」乃取材自Fido的文件資料，原作者為Honlin Lue，謹此聲明。



DSD (Disk Status Display)

各位讀者們好！又與大家見面了。筆者此次向大家介紹的這個程式，是用來顯示磁碟機狀態的，用它便可得知你的程式的 載入 過程 是否 正常（因為 有時 程式載入時間太長，可能你會以為當了機），如懂得運用，還可以用之來檢驗電腦病毒呢！（容後再述）而且整個程式 也佔 不到 1K 的記憶，還有開啟／關閉顯示的功能。

此程式筆者命名為 Disk Status Display（DSD），讀者可照附表，用文書處理之類的軟體便可以。檔名請用 DSD.ASM.命名。如用文書處理軟體時，記得在 END START 那句輸入後按 ENTER，否則組合器會當沒有 END 而不編譯的。完成後便用 MASM 編譯成 OBJ 檔，再用 LINK 連結成 EXE 檔，最後再用 EXE2BIN 轉換成 COM 檔，這樣便大功告成了。若有任何困難，可請教前輩或參考有關書籍。

原理：

鑑於筆者想多些朋友加入程式寫作行列，特別將這個程式的原理簡略寫出，讓有志在此道發展的朋友參考。

本程式大可分為兩大部份，第一部份是程式設定部份，用以設定中斷 13 hex（磁碟 I／O）和中斷 9 hex（鍵盤中斷）的中斷向量。它還做一些雜務，如使用 INT 27H 使得程式常駐在記憶體中。

第二部份是整個程序最重要的部份，分為兩部份，一為新的中斷 9 hex，它是用來檢查 Alt － ＼ 組合鍵是否按下，並作出回應，開／關狀態顯示功能。二為新的中斷 13 hex，它負責顯示資料和進行磁碟存取的工作。由於前者較簡單，故在此略去不述。

每當 DOS 或程式要存取磁碟資料時，絕大多數會呼叫 BIOS 的 INT 13h（一般的 Copy program 例外），它必定要將一定的數據放在暫存器，AH 放的數據是操作狀態，即讀、寫等，CH 是軌數，CL 是起始磁區數，DH 是磁頭，DL 是磁碟機號碼。這程式便照着以上的資料，用特別程序將之顯示出來，其中 dec-asc 程式，是用來將數字轉換成相對的 ASCII，例如數值 1，該程式便將它轉換成字串，並將之顯示在螢幕。

使用：

只要在 DOS 下執行 DSD.COM 後，當你進行磁碟機操作時，便可看到顯示的資料有所變化。按住 Alt 再按 ＼，便可開啟或關閉顯示功能。若它對遊戲畫面有影響，可試按 Alt －＼，若無反應，便請離開遊戲，關掉顯示，再重新載入遊戲。

關於前面提過它可以檢查病毒，是這樣的：有些病毒，它會在用戶在進行磁碟讀取時，順便將病毒寫入，這時，ST 明明是 Read，卻突然變 Write，如果這樣的話，便要小心檢查了。又或者，資料在存檔時，磁軌數在逐一增加，突然卻走到極遠的位置（如27h，28h，29h，但由 0 跳往的除外）進行 Format 或 Write，這樣又

／伍家亮 & Trillion

有可能出問題了，應盡快作出檢查！

編者註：

許多遊戲都需要熱鍵（Hot key）的設計，譬如隨時按 F2 便可儲存進度。new int9 這段程式乃相當不錯的範例，有志設計電腦遊戲的讀者請詳加研讀。

DSD・COM 已放在石の道
Program disk 的 Track 子目錄中

```
;-----------------------------------------------------------------;
;Disk Status Display                  By Ng Ka Leong & Trillion   ;
;-----------------------------------------------------------------;

code    segment para 'code'
        assume  cs:code,ds:code,es:code
        org      100h
start:          jmp     init
;-----------------------------------------------------------------;
;-----------------------------------------------------------------;
  key           db      0                  ;1=壓下[Alt]鍵
  switch        db      0                  ;0=on   1=off
  der           dw      1
  sign          db      0e3h
  status_h      db      'ST:'              ;STATUS (磁碟機目前狀態)
                db      9 dup(32)
                db      'T:'               ;TRACK (磁軌編號)
                db      4 dup(32)
                db      'S:'               ;SECTOR (磁區編號)
                db      4 dup(32)
                db      'H:'               ;HEAD (磁頭編號)
                db      3 dup(32)
                db      'DR:'              ;DRIVER (磁碟機編號)
  att           db      120
  status        db      'Reset  '
                db      'R.D.S. '          ;=Read Driver Status
                db      'Read   '
                db      'Write  '
                db      'Verify '
                db      'Format '
;-----------------------------------------------------------------;
;新的 INT 9h, 能夠偵測出[Alt]+[\] 是否被按下                       ;
;-----------------------------------------------------------------;
  new_int9:     sti
                push    ax
                push    ds
                push    dx
                push    cs
                pop     ds
                in      al,60h             ;讀取鍵盤傳回的 scan code
                cmp     key,1              ;[Alt]已按下?
                jz      a_pressed          ;是, 跳到 a_pressed
                cmp     al,56              ;按下的鍵是不是[Alt]?
                jnz     s_k                ;否, 跳到 s_k
                inc     key                ;是, 令 key=1
  s_k:          jmp     old_int9
  a_pressed:    cmp     al,80h+56          ;放開[Alt]鍵?
                jnz     c_k                ;否, 跳到 c_k
                dec     key                ;是, 令 key=0
                jmp     old_int9
  c_k:          cmp     al,43              ;按下[\]鍵?
                jnz     old_int9           ;否, 跳到 old_int9
                xor     switch,1           ;若switch=1, 則令switch=0
                                           ;若switch=0, 則令switch=1
  old_int9:     pushf
                db      9ah
  here1         dw      2 dup(?)           ;舊的 INT 9 向量
  exit:         pop     dx
                pop     ds
                pop     ax
                iret
;-----------------------------------------------------------------;
;新的INT 13h, 能顯示磁碟機運作狀態                                 ;
;-----------------------------------------------------------------;
new_int13:      sti
                push    ax
                push    bx
                push    cx
                push    dx
                push    es
                push    ds
                push    bp
                push    si
                push    di
                push    cs
                pop     ds
                mov     bp,sp              ;為了使用引數
                cmp     ah,5
                ja      old_int13
                cmp     switch,1           ;狀態顯示是開著嗎?
                jz      old_int13          ;否, 不顯示磁碟機狀態
                call    dsp_status
old_int13:      pop     di
                pop     si
                pop     bp
                pop     ds
                pop     es
                pop     dx
                pop     cx
                pop     bx
                pop     ax
                pushf
                db      9ah
  here2         dw      2 dup(?)           ;舊的 INT 13h 向量
                iret
;-----------------------------------------------------------------;
;顯示磁碟機狀態                                                    ;
;-----------------------------------------------------------------;
dsp_status      proc    near
                mov     ah,3
                mov     bx,3
                int     10h                ;讀取目前游標位置
                                           ;  (DH=列, DL=行)
                push    dx                 ;儲下目前游標位置
                mov     dx,1800h
                mov     ah,2
                int     10h                ;把游標移到第24列, 第0行
                mov     ah,8
                int     10h
                cmp     al,'S'             ;狀態列說明文字被清掉了?
                jz      w_o
                mov     cx,32
                mov     ah,0eh
                lea     si,status_h
  write:        lodsb
                int     10h                ;寫出狀態列的說明文字
                loop    write
  w_o:          mov     dx,1803h
                mov     ah,2
                int     10h                ;把游標移到第24列, 第3行
                lea     si,status
                mov     ax,[bp+16]         ;[BP+17]=status
                mov     cx,7
                xor     al,al
                xchg    ah,al
                mul     cl
                add     si,ax
                mov     ah,0eh
```

```
store2:     lodsb
            int     10h             ;寫出 ST
            loop    store2
            mov     ax,[bp+12]      ;[BP+13]=Track
            push    ax
            add     dl,11
            call    set_pos         ;游標右移11行
            mov     cl,4
            mov     al,ah
            shr     al,cl
            mov     ch,1
            call    dec_asc         ;┬寫出 Track
            mov     al,ah           ;|
            mov     al,0fh          ;|
            call    dec_asc         ;┘
            pop     ax
            add     dl,6
            call    set_pos         ;游標右移6行
            mov     ah,al           ;[BP+12]=Sector
            shr     al,cl
            call    dec_asc         ;┬寫出 Sector
            mov     al,ah           ;|
            and     al,0fh          ;|
            call    dec_asc         ;┘
            add     dl,6
            call    set_pos         ;游標右移6行
            mov     ax,[bp+10]      ;[BP+11]=Head,
                                    ;[BP+10]=Drive
            add     ah,48
            cmp     al,7fh          ;是硬碟嗎？
            ja      hdsk
            add     al,65
            jmp     w_o2
  hdsk:     mov     cl,7
            shr     al,cl
            add     al,66
  w_o2:     push    ax
            xchg    ah,al
            mov     ah,0eh
            int     10h             ;寫出 head
            add     dl,6
            call    set_pos         ;游標右移6行
            pop     ax
            mov     ah,0eh
            int     10h             ;寫出 Drive
            pop     dx
            call    set_pos         ;將游標移回原來位置
            ret
dsp_status  endp
;----------------------------------------------------------;
;DEC_ASC=寫出一個十六進位數字                                 ;
;   引數：     AL=要寫出的值                                   ;
;             ES:DI=要顯示數字的螢幕位址                        ;
;----------------------------------------------------------;
dec_asc     proc    near
            cmp     al,0ah          ;數值>9？
            jae     write_cap
            add     al,48           ;轉成阿拉伯數字
            jmp     print
 write_cap: add     al,55           ;轉成十六進位數字
 print:     cmp     ch,1
            jz      gp
            stosb                   ;寫出這個數字
            inc     di
            ret
 gp:        push    ax
            mov     ah,0eh
            int     10h             ;寫出這個數字
            pop     ax
            ret
dec_asc     endp
;----------------------------------------------------------;
;SET_POS  設定游標位置                                        ;
;   引數：     BH=顯示頁      DH=列   DL=行                     ;
;----------------------------------------------------------;
set_pos     proc    near
            push    ax
            mov     ah,2
            int     10h
            pop     ax
            ret
set_pos     endp
;----------------------------------------------------------;
;SET_STATUS 寫出狀態列說明文字                                 ;
;----------------------------------------------------------;
set_status  proc    near
            mov     ax,0b800h       ;使用第一頁文字頁
            mov     es,ax
            lea     si,status_h
            xor     dx,dx
            mov     ax,0fa0h
            div     der
            mov     di,ax
            mov     al,att
            cld                     ;令SI、DI遞增
            mov     cx,32
  w_s:      movsb                   ;┬寫出狀態列說明文字
            stosb                   ;|
            loop    w_s             ;┘
            inc     di
            mov     cx,48
  cont:     stosb
            inc     di
            loop    cont
            ret
set_status  endp
;----------------------------------------------------------;
;主程式                                                      ;
;----------------------------------------------------------;
  init:     mov     ax,3513h
            int     21h             ;取得 INT 13h  向量
            cmp     es:sign,0e3h    ;是否重複載入本程式？
            jz      installed
            mov     here2,bx        ;┬保留舊的 INT 13h 向量
            mov     here2+2,es      ;┘
            mov     ax,3509h
            int     21h             ;取得 INT 9 向量
            mov     here1,bx        ;┬保留舊的 INT 9 向量
            mov     here1+2,es      ;┘
            lea     dx,new_int13
            mov     ax,2513h
            int     21h             ;設定新的 INT 13h 向量
            lea     dx,new_int9
            mov     ax,2509h
            int     21h             ;設定新的 INT 13h 向量
            call    set_status
            lea     dx,prog_info
            mov     ah,9
            int     21h             ;輸出設定成功的訊息
            lea     dx,init
            int     27h             ;常駐在記憶體中
  installed: mov    ah,9
            lea     dx,err
            int     21h             ;輸出已常駐的訊息
            int     20h             ;結束程式(不常駐)
;----------------------------------------------------------;
;----------------------------------------------------------;
  prog_info db      'Disk status Display - By Ng Ka Leong & '
            db      'Trillion',0dh,0ah,'Version 1.00',0dh,0ah
            db      'Alt+\ for switching on or off the '
            db      'display $'
  err       db      'Disk Status Display already installed'
            db      7,'$'
code    ends
        end     start                   ;程式碼結束
```

Quclock
(Quack Clock)

／SAM 傅冠彰

軟體世界雜誌第八期裡周子全先生發表的 SCRAZY 造福了不少PC上 MG 卡的玩家，但是 count 的比較值改成 3 後，速度仍太慢了一些，沒有享受到彩色效果反而造成比 VGA還慢的速度，未免太不公平了吧？但是 CPU 一次要處理近 12kb 的畫面資料，速度實在有限，使用 386AT 的玩家，還可以把 CX 值減半，把 movsw 改成 movsd (double word)（註１），使執行速度加快，但是使用 XT 或 286AT 的玩家可沒這麼好混，只有從系統時脈下手了。但是使用了這個程式可是會有一點副作用的……沒錯，手上的錶還不到 1 秒，電腦計時卻已經 3 秒了，不過我想這應該和遊戲沒有關係吧！

```
STK     SEGMENT STACK
  DW    100 DUP(0)
STK     ENDS
CODE    SEGMENT
        ASSUME CS:CODE,SS:STK
BEGIN:  MOV     AL,00110110b
        OUT     43h,AL
        MOV     AX,19800
        OUT     40h,AL
        MOV     AL,AH
        OUT     40h,AL
        MOV     AH,4Ch
        INT     21h
CODE    ENDS
        END     BEGIN
```

※使用 MASM2.0版以上編譯，再LINK 即可使用本程式。

熟悉組合語言的玩家一眼便知道這段程式是在做什麼，沒錯，它正是改變計數器（系統時鐘）發射脈衝的速率，原本每秒18.2次的脈衝（即 8h 中斷），被改為每秒60～62次左右，讓 SCRAZY 和GAME 之間的速度達到平衡，使螢幕變化更快。對硬體熟悉的玩家或許會想到：為何不利用計數晶片通道 1 來改變系統脈衝？原因有 2：①改變通道 1 的脈衝頻率並不一定會改變 MG 卡的繪圖「點時脈」，到時候難免白忙一場。②通道 1 牽涉到 DMA 晶片及 RAM 記憶恢復等「極」易引起當機的問題。

如果要解決這些問題，還希望高手們多多研究，造福更多玩家！

本程式使用法：無論 SCRAZY 執行與否，只要在進入 GAME 之前執行便可（註２）。但本程式遇到某些會改變系統脈衝的 GAME 可就不管用了！若是利用計中斷掃描滑鼠或搖桿的GAME，搖桿的靈活程度亦會增加。

總之，SCRAZY 只適用在較不講求速度的 GAME 上（或講求立體感的 GAME 上）如水滸傳、幻想空間等，在模擬、動作遊戲上可萬萬用不得啊！

註１　在386SX 上可不太管用。

註２　count 的比較值本來為 5，先改成 3，不可改成 2、1 或 0 否則不快反而慢。



讀者須知



一、訂閱辦法

◎方法：到郵局辦理郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本50元（含回郵）。

（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一至三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。

◎費用務必以郵票代替現金。

◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不退回。

七、郵購遊戲

◎本公司不受到郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。



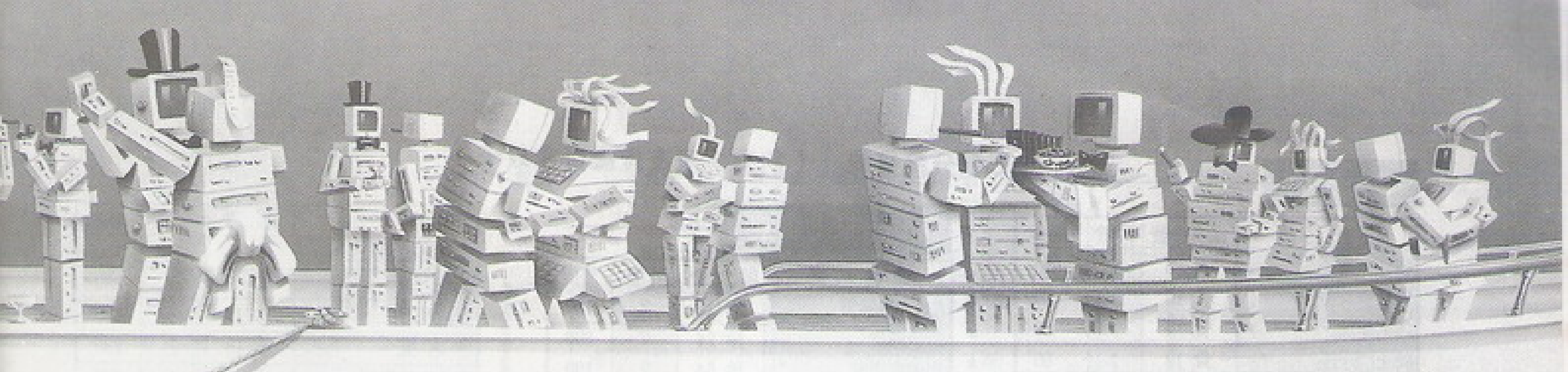
全省銷售排行榜



20期名次	19期名次	遊戲名稱	類別
1	4	俄羅斯方塊	智育
2	1	忍者龜	動作
3	7	三國志	戰略
4	NEW	未來戰爭	冒險
5	3	核戰狂人夢	戰略
6	2	獸王記	動作
7	9	四川省	智育
8	10	美女撲克.歐洲版	智育
9	6	臉譜方塊	智育
10	5	百戰百勝電玩篇	動作智育

20期名次	19期名次	遊戲名稱	類別
11	13	水滸傳	戰略
12	11	快樂泡泡龍	動作
13	16	立體俄羅斯方塊	智育
14	17	雙截龍II	動作
15	14	波斯王子	動作
16	26	模擬城市.地形編修	模擬
17	12	凱撒大帝	戰略
18	20	水果盤	博弈
19	NEW	行星末日戰記	戰略
20	NEW	撲克萬花筒	智育

20期名次	19期名次	遊戲名稱	類別
21	8	1990世界杯足球賽	運動
22	15	銀色匕首之謎	角色扮演
23	18	北與南	戰略
24	21	烏茲衝鋒槍	動作
25	25	從海底出擊	模擬
26	27	創世紀VI	角色扮演
27	23	上帝也抓狂	模擬
28	19	蝙蝠俠	動作
29	NEW	小人物狂想曲	冒險
30	NEW	魔境傳說	動作



不是佳片不出爐……

產品分類目錄

（前有*表支援魔奇音效卡）

動　　作

遊戲名稱	編　號	片數	售價
機動戰士	貴 6	2	150
怒 I	貴 11	1	80
惡魔城	貴 22	2	150
鬥之輓歌	貴 24	1	80
忍者大對決	貴 35	1	80
卡諾夫	貴 40	2	150
鐵手戰神	貴 42	1	80
瘋狂大毀滅	貴 45	1	80
死亡之劍	貴 47	1	80
綠扁帽	貴 53	2	150
最後的忍者	貴 59	2	150
瘋狂大賽車 I	貴 62	1	80
黑街風雲	貴 63	1	80
送報童	貴 64	1	80
霹靂飛車	貴 69	1	80
怒 II——怒號層圈	貴 70	1	80
4×4越野大賽車	貴 76	1	80
飛艇戰士	貴 81	1	80
空降遊騎兵	貴 89	1	80
雙截龍 I	貴 94	2	150
前進高棉	貴 96	2	150
終極警探	貴101	2	150
快打旋風	貴110	2	150
威探闖通關	貴111	2	150
古巴反戰	貴114	2	150
狂飆飛車手	貴115	1	80
快打磚塊 I	貴116	1	80
時空大盜	貴117	1	80
星際征服者	貴118	1	80
小蛟立大功	貴119	1	80
龍之忍者	貴120	2	150
屠龍記	貴122	1	80
魔宮傳奇	貴125	1	80
高速賽車	貴128	1	80
魔鬼訓練營	貴129	1	80
街頭鬥士	貴130	2	150
* 空中飛鯊	貴132	2	150
* 熱血高校	貴134	2	150
* 蜘蛛人	貴138	2	150
機器戰警	貴140	1	80
蝙俠神鷹	貴141	1	80
閃電鋼球	貴143	2	150
瘋狂大賽車 II	貴144	1	80
世界怪物大競賽	貴145	2	150
時空戰士	貴146	2	150
集中火力	貴147	2	150
* 快打磚塊 II	貴148	1	80
無敵神槍	貴149	2	150
毀天滅地	貴150	2	150
魔斧	貴156	2	150
超人	貴157	2	150
* 烏茲衝鋒槍	貴159	2	150
太空小蜜蜂	貴160	1	80
聖戰奇兵・動作版	貴163	2	150
毀滅戰士	貴164	1	80
殺人執照	貴165	1	80
猛鬼逛街	貴167	2	150
忍	貴170	2	150
* 衝鋒飛車	貴172	2	150
異形	貴173	2	150
終極警探・電影版	貴174	2	150
雙截龍 II	貴176	1	80
武道館	貴177	2	150
槍林彈雨	貴180	2	150
* 第一滴血 III	貴181	2	150
氚星異形 II	貴182	2	150
聖劍之征	貴185	2	150
* 快樂泡泡龍	貴192	2	150
激流浪子	貴196	2	150
拼碰盤	貴199	2	150
* 波斯王子	貴200	2	150
氚星異形 I	貴201	2	150
跳跳飛球	貴202	2	150
* 惡魔城傳說	貴204	2	150
叢林之神	貴206	1	80
雲國小精靈	貴207	1	80
巴黎—達卡越野大賽	貴210	2	150
* 好夢連床	貴211	2	150
* 獸王記	貴212	2	150
* 蝙蝠俠	貴213	2	150
銀行大盜	貴217	1	80
* 油龍戲謎	貴229	2	150
長槍英雄	珍 6	3	230
魔鬼戰警	珍 10	3	230
* 宇宙神風號	珍 13	4	270
* 魔鬼剋星 II	珍 26	4	270
太陽神之眼	珍 34	3	230
終極孤鷹	珍 39	4	270
出擊飛龍	珍 43	3	230
* 金牌拳王	珍 50	3	230
* 忍者龜	珍 55	4	270
* 賽車追逐戲	珍 58	4	270
* 快樂滑水伕	珍 61	3	230
* 魔境傳說	珍 62	3	230

動作冒險

遊戲名稱	編　號	片數	售價
海王星計劃	貴152	2	150
步步殺機	貴169	1	80
科羅拉多尋金記	貴208	2	150
* 太空捕快	珍 14	4	270

戰　　鬥

遊戲名稱	編　號	片數	售價
飛狼突擊 II	貴 16	1	80
大海盜	貴 23	2	150
戰斧	貴 32	1	80
空中英雄	貴 38	1	80
紅色十月號	貴 39	1	80
深太空	貴 50	1	80
火狐狸	貴 55	1	80
風雲戰艦	貴 61	1	80
坦克大對決	貴 86	2	150

運　　動

遊戲名稱	編　號	片數	售價
天生好手	貴 5	1	80
燃燒的野球 I	貴 14	1	80
野外籃球	貴 15	1	80
加州運動會	貴 27	1	80
野外棒球	貴 73	1	80
漢城奧運（上下）	貴 80	4	300
最後挑戰	貴 82	1	80
撞球大賽	貴 98	1	80
籃球1對1	貴102	2	150
強棒再出擊	貴104	2	150
* 海灘排球王	貴123	2	150
迷你高爾夫	貴124	1	80
職業網球大賽	貴189	2	189
藍天碧海風浪板	貴193	1	80
* 雪國狄斯奈	貴197	2	150
1990世界杯足球賽	貴209	2	150
* 職業高爾夫巡迴賽	貴223	2	150
立體花式撞球	貴224	1	80
NBA 大賽	貴230	2	150
* 燃燒的野球 II	珍 35	3	230

遊戲分類目錄　（前有*表支援魔奇音效卡）

智　育

遊戲名稱	編號	片數	售價
瘋狂大家樂	貴 3	1	80
魔法彈珠檯	貴 10	1	80
迷宮組曲	貴 17	1	80
賭王鬥千王	貴 18	1	80
鑽石迷宮	貴 31	1	80
深入虎穴	貴 33	1	80
奪寶奇兵	貴 34	2	150
俄羅斯方塊 I	貴 37	1	80
神奇王國	貴 48	1	80
打磚塊	貴 49	1	80
銀河迷宮	貴 58	1	80
摩登時代	貴 67	1	80
洛城警騎	貴 75	1	80
決戰西洋棋	貴107	2	150
全力反彈	貴137	1	80
美女撲克・歐洲版	貴151	1	80
立體俄羅斯方塊	貴158	1	80
水管狂想曲	貴166	1	80
俄羅斯方塊 II	貴171	2	150
* 電腦病毒防衛戰	貴179	1	80
奇中棋	貴184	1	80
重金屬美女	貴187	1	80
* 粒子世界	貴203	1	80
* 臉譜方塊—俄羅斯三代	貴215	2	150
* 撲克萬花筒	貴218	2	150
* 鑽石方塊	貴225	1	80
石の道	貴228	2	150
* 明星撲克	珍 23	3	230
炸彈小子	珍 41	3	230
* 四川省	珍 46	5	300

模　擬（汽車）

遊戲名稱	編號	片數	售價
名車大賽 I	貴 19	1	80
名車大賽 II	貴121	2	150
名車大賽 II 資料片	貴121	2	150
GP大賽車	貴 85	1	80
城市大賽車	貴154	1	80
古董名車大賽	貴178	2	150
* 風馳電掣	貴188	2	150
特技飛車	貴195	1	80

模　擬（機車）

遊戲名稱	編號	片數	售價
超級機車賽	貴 20	1	80
機車越野賽	貴142	2	150
* 方程式機車賽	貴168	2	150

模　擬（直昇機）

遊戲名稱	編號	片數	售價
無敵飛狼	貴 1	2	150
* 百戰鐵翼	珍 52	2	180

模　擬（坦克）

遊戲名稱	編號	片數	售價
重金屬坦克	貴126	1	80
火戰車	貴131	2	150
M4雪曼坦克	貴190	2	150
* 裝甲雄獅	珍 38	3	290

模　擬（潛艇）

遊戲名稱	編號	片數	售價
* 688攻擊潛艇	珍 16	2	180
* 紅色風暴	珍 24	2	230
* 從海底出擊	珍 54	2	180
* 死亡潛航 II	珍 65	4	270

模　擬（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	片數	售價
火爆魚雷艇	貴103	1	80
* 砲艇	貴198	2	150

模　擬（飛機）

遊戲名稱	編號	片數	售價
捍衛雄鷹	貴 28	1	80
海獵鷹戰鬥機	貴 51	2	150
俯衝轟炸機	貴 92	1	80
飛向北越	貴109	1	80
藍天使飛行特技小組	貴191	1	80
F-19隱形戰鬥機	珍 5	3	290
* F-15鷹式戰鬥機 II	珍 22	2	180
* A-10坦克殺手	珍 28	4	270
噴射戰鬥機	珍 33	3	230
戰鬥轟炸機	珍 42	4	270

模　擬（其他）

遊戲名稱	編號	片數	售價
模擬城市地形編修程式	貴220	2	150
醫生也瘋狂	珍 8	3	230
模擬城市	珍 29	2	180
* 上帝也抓狂	珍 37	2	180

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
幻想空間 I	貴 21	2	150
宇宙傳奇 II（上下）	貴 25	3	230
* 羅塞拉的冒險	珍 3	9	460
* 幻想空間 II	珍 4	6	340
* 警察故事 II	珍 7	6	340
淘金熱	珍 11	5	300
* 宇宙傳奇 III	珍 15	6	340
* 幻想空間 III	珍 30	8	420
* 英雄傳奇 I	珍 36	10	500
* 代碼：冰人	珍 47	9	460
* 亞瑟王傳奇	珍 51	10	500
* 凱撒大帝	珍 57	3	230

角色扮演（RPG）

遊戲名稱	編號	片數	售價
忍者傳奇	貴 30	2	150
歐洲公路戰	貴 43	1	80
巫術 IV	貴 56	1	80
影之門	貴 65	2	150
飛輪武士（上下）	貴 95	2	150
冰城傳奇 II	貴105	2	150
鐵甲爭霸戰	貴108	2	150
* 國王傳奇	貴113	1	80
泰坦風雲	貴186	2	150
梅杜莎指環	貴221	2	150
御封戰將	貴226	2	150
未來之魔法	珍 2	2	150
光芒之池	珍 9	3	230
魔法門 II	珍 17	3	230
冬之魔	珍 18	3	230
青色樹的詛咒	珍 20	4	270
銀河英雄	珍 27	2	180
* 克萊恩英豪	珍 40	4	270
* 創世紀VI	珍 44	7	380
武士傳說	珍 45	6	340
* 銀色匕首之謎	珍 56	2	180
火龍之戰	珍 66	2	180

戰　略

遊戲名稱	編號	片數	售價
眼鏡蛇計劃	貴 46	1	80
銀河帝國大決戰	貴 71	1	80
信長之野望（上下）	貴 77	2	160
三國志（上下）	貴 78	3	230
聖女貞德	貴135	2	150
北與南	貴194	2	150
核戰狂人夢	貴205	2	150
行星末日戰記	貴219	2	150
水滸傳	珍 32	3	230
長槍之役	珍 64	2	180

冒　險

遊戲名稱	編號	片數	售價
風雲際會	貴 52	2	150
瘋狂大樓	貴 68	1	80
黑暗金字塔	貴136	1	80
地心探險	貴153	2	150
瑪雅迷蹤	貴183	2	150
極光勇士	貴222	2	150
* 聖戰奇兵・冒險版	珍 21	6	340
* 紗之器	珍 49	7	340
* 未來戰爭—時空冒險	珍 59	3	230
* 小人物狂想曲	珍 60	5	300
* 異形神殿	珍 63	3	230

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	片數	售價
喋血艦長	貴106	2	150
幽城寶藏	貴133	2	150
預言奇兵	貴139	2	150
伊蘇國	貴155	2	150
變形金鋼	貴161	2	150
* 銀河超能力戰記	貴175	2	150
地心攔截	珍 12	3	230
仙境故事	珍 25	3	230
* 風行者	珍 31	3	230
* 魔界歷險	珍 48	3	340

其　他

遊戲名稱	編號	片數	售價
核子防衛戰	貴 13	1	80
* 水果盤	貴162	1	80
* 百戰百勝電玩篇	貴214	2	150
* 激戰M星雲	貴227	2	150
摩登原始人趣味大對抗	珍 19	4	270
* 飛龍騎士	珍 53	4	270

下期預告：

小人物狂想曲完全攻略



⊙存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	謝　明　奇	

新臺幣：

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳

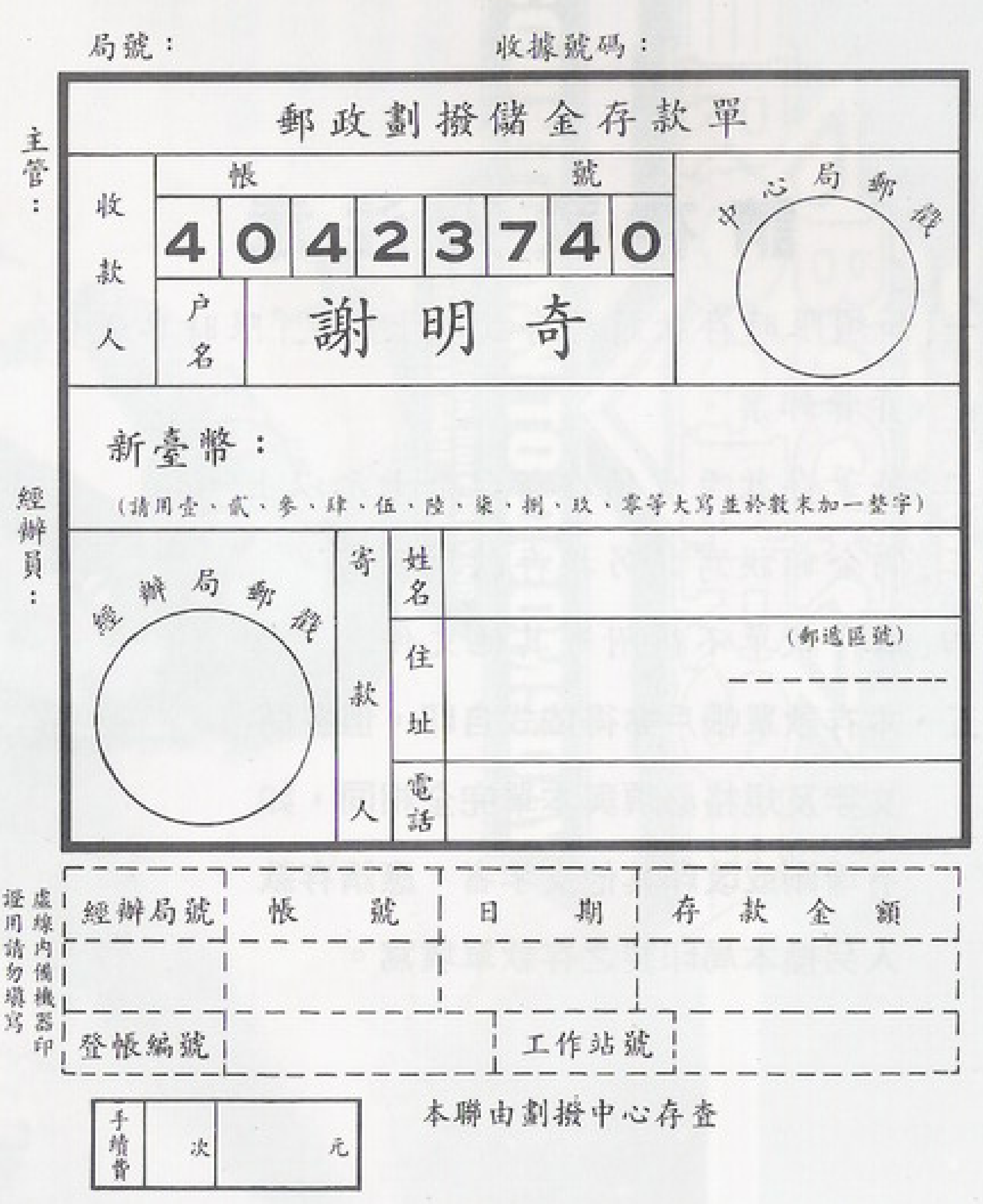
寄款人	
姓名	
住址	（郵遞區號）
電話	

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元



局號：　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0	中心局郵戳
	戶名	謝　明　奇	

新臺幣：

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳

寄款人	
姓名	
住址	（郵遞區號）
電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

請注意：
一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

下期預告：惡魔城傳說完全攻略

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌，訂購單

☐訂戶　☐新訂戶　☐續訂戶

訂戶編號 ________

本人欲訂閱軟體世界雜誌

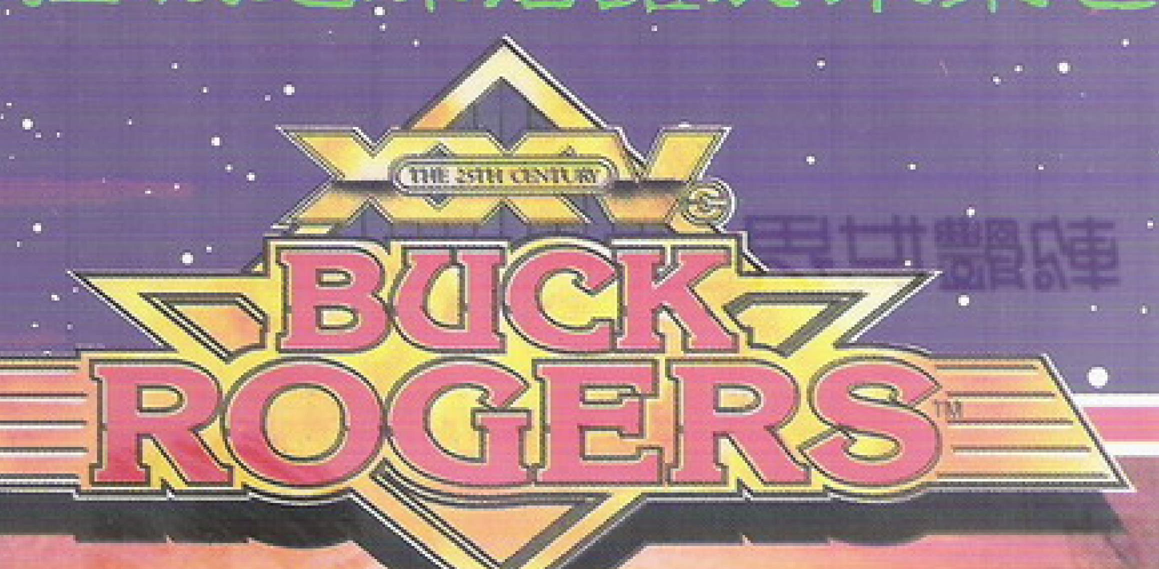
☐半年6期360元　☐一年12期720元

自____年____月號至____年____月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。**否則應請換單另填。**

沈睡中甦醒的古代英雄，再次為
拯救地球活躍於未來世界！



COUNTDOWN TO DOOMSDAY

SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING
COMPUTER GAME, VOL. I

承襲AD&D系列風格，
著名的戰術戰鬥 場面依舊
會再出現；超現代武器大批
出籠，個人能力密集成長，
努力學習是你成功的唯一 希望！
「Buck Rogers」廿五世紀
即將到來！



TSR, Inc.

